132 PÁGINAS

POR LOS EXPERTOS DE HOBBY CONSOLAS

RETRO HOBBY

LA MEJOR RECOPILACIÓN DE CONTENIDOS RETRO | **EDICIÓN COLECCIONISTA**



REPORTAJES A FONDO

ANÁLISIS DE LAS MEJORES SAGAS

LOS ACCESORIOS MÁS CURIOSOS

Y... MUCHO MÁS

PARA AMANTES DE LOS CLÁSICOS

LAS CONSOLAS MÁS MÍTICAS

Así se gestaron Game & Watch, NES, Neo Geo, Game Boy, Mega Drive...

LEYENDAS QUE MARCARON ÉPOCA

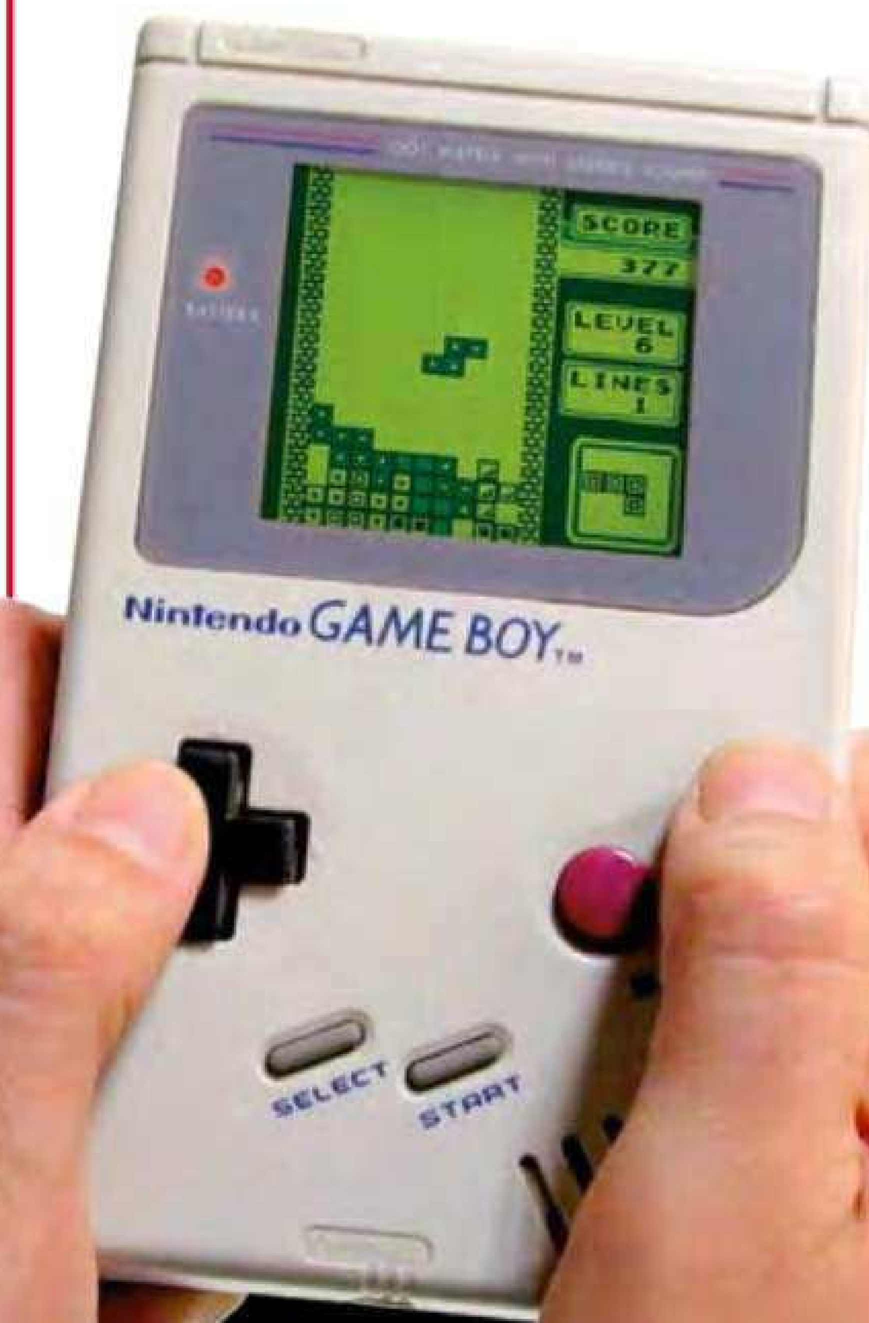
Mario, Sonic, Metroid, Double Dragon o Metal Slug

SUMARIO









NINTENDO

SEGA

OTRAS CONSOLAS

ANIVERSARIOS

RECREATIVAS

CURIOSIDADES

GAME & WATCH

LOS PILARES DEL IMPERIO NINTENDO



Causaron furor a principios de los 80 y hoy alcanzan precios de vértigo. Rendimos honores a las Game & Watch, las "maquinitas" LCD de Nintendo, un invento visionario que cimentó todo un imperio.

Dos viajes, uno en tren y otro en coche, fueron el germen de uno de los mayores fenómenos de los 80. La actual industria del videojuego sería muy distinta si, en 1977, Gunpei Yokoi no hubiera prestado atención a su compañero de asiento durante un trayecto en tren de Tokio a Kyoto, un oficinista que mataba el tiempo jugando con su calculadora LCD.

A Yokoi, ya por entonces padre de algunos de los juguetes de mayor éxito de Nintendo, le vino una idea a la cabeza: ¿por qué no aprovechar la asequible tecnología LCD para construir un videojuego portátil, capaz de guardarse en un bolsillo? La casualidad hizo que días más tarde, Yokoi (el único en Nintendo con un coche con el volante a la izquierda) tuviera que sustituir al enfermo chófer del mítico Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo, para conducir la limusina del jefe, que también era de importación y tenía el volante al lado contrario (los japoneses, al igual que los ingleses, conducen por el carril izquierdo). Para amenizar el trayecto, Yokoi le contó su idea a Yamauchi, y una semana después este irrumpió en su despacho junto a Akira Saeki, CEO de Sharp, por entonces el fabricante Nº1 de pantallas LCD para calculadoras. El no menos visionario Yamauchi había comprendido al instante las enormes posibilidades de negocio que ofrecía la idea de Yokoi, y ese mismo 1977 daría luz verde al desarrollo de lo que acabaría siendo el fenómeno Game & Watch.

Es preciso aclarar que Nintendo no inventó el concepto del videojuego portátil, ya que Mattel ya venía comercializado modelos como *Auto Race* (1976) y *Electronic*



LOS OCHENTA FUERON SUYOS. Las Game & Watch se convirtieron en el objeto de deseo de los niños, y no tan niños, de principios de la década.

A LA CAZA DEL PANFLETO

Los que no podíamos permitirnos una Game & Watch más que en Navidad, el cumpleaños o la Primera Comunión, nos conformábamos con husmear en El Corte Inglés o el "decomisos" del barrio para preguntar por las últimas novedades o, sin teníamos mucha suerte, llevarnos a casa alguno de los flyers con los que Nintendo publicitaba sus nuevas G&W. Un simple, pero encantador, pedazo de papel nos bastaba para soñar...





GUNPEI YOKOI, EL GENIO DETRÁS DE LAS G&W

Sin Yokoi Nintendo posiblemente seguiría dedicada a la fabricación de los naipes. Este genio, fallecido en 1997, no solo creó algunos juguetes míticos sobre los que Nintendo edificó su imperio. Estuvo al frente del desarrollo de la gama Game & Watch, Famicom/NES, Game Boy y clásicos del calibre de *Metroid*. Tras caer en desgracia dentro de Nintendo por el fracaso de Virtual Boy, abandonó la compañía por la puerta de atrás. Su última creación fue WonderSwan (para Bandai).

Football (1977), por citar solo un par, aunque basados en tecnología LED, mucho más cara que el LCD, y con un tamaño mucho mayor. Nintendo buscaba crear un producto asequible, atractivo, auténticamente portátil y capaz de cautivar no solo a los chavales, sino al público adulto. Como aquel oficinista que inspiró a Yokoi.

TRAS TRES AÑOS de tormentoso desarrollo, en los que los ingenieros de Nintendo trabajaron junto a los de Sharp para exprimir al máximo las posibilidades de la pantalla LCD, la primera máquina, *Ball*, llegaría a las tiendas en mayo de 1980. El nombre Game & Watch vino propiciado por otra genialidad de Gunpei Yokoi y uno de sus ingenieros, Satoru Okada: ¿por qué no incorporar además del juego un reloj con alarma? Así nació el concepto Game & Watch, una forma de ofrecer un 2x1 a cambio de un precio realmente atractivo: 5.800 yenes.

Consciente del filón que tenía entre manos, Yamauchi ordenó a su equipo que fueran desarrollando varios títulos antes de que *Ball* se pusiera a la venta. De esa forma, a lo largo de 1980 llegarían otras cuatro máquinas (*Flagman, Vermin, Fire* y *Judge*- el primer G&W para dos jugadores-), dando forma a lo que se llamaría Silver Series.

TRAS EL ÉXITO de esta primera oleada (solo de *Fire* se llegaron a vender 900.000 unidades en todo el mundo), en 1981 llegarían la Gold Series con tres títulos más: *Manhole, Helmet* y *Lion*. A pesar de que Nintendo buscaba sobre todo la portabilidad y la discreción (los oficinistas japoneses no querían dar el "cante" a la hora de jugar), Yamauchi pidió a sus ingenieros que aumentaran el tamaño de la pantalla en la siguiente oleada, la Wide Screen Series.

La siguiente revolución llegó en 1982 con la doble pantalla de la Multi Screen, su diseño de concha y sobre todo con uno de los mayores hitos de la historia del videojuego: la invención del D-pad. Yamauchi quería adaptar el mayor éxito recreativo de la casa, *Donkey Kong*, pero Yokoi y su gente no lograban plasmar la jugabilidad del original con los botones independientes que hasta entonces tenían las G&W. Un joystick impediría cerrar la tapa, así que inventaron la mítica cruceta para ofrecer un control preciso y mantener la ergonomía de las anteriores G&W. Una patente que caducó hace solo unos años y que hizo estrujarse el cerebro a los ingenieros de Sega, Sony o Microsoft a lo largo de las décadas siguientes mientras intentaban recrear el invento de Yokoi sin jugársela con los abogados de Nintendo.

EL JOYSTICK sí haría acto de presencia en la siguiente serie de G&W, la única que escaparía del concepto "portátil" para ofrecer una ex-

10 SERIES
UNA MISMA IDEA

De 1980 a 1991, Nintendo lanzó 59 modelos de G&W, distribuidas en 10 series.



SILVER

Bautizadas así por su carcasa plateada, causaron auténtica conmoción dentro y fuera de su Japón natal. Las Silver Series estaban compuestas por cinco modelos: *Ball, Flagman, Vermin, Fire* y *Judge*. Todas ellas comercializadas en el mismo año: 1980. *Judge* fue pionera en ofrecer un modo para dos jugadores.

GOLD

En 1981 llegaría la segunda serie de G&W, con carcasas doradas y, como novedad, incorporaban la función de alarma en el reloj. Por primera vez nuestras madres no nos tenían que despertar para ir al cole. Lo hacíamos nosotros solos para ver el gráfico del muñeco dándole a la campana. Tres modelos: *Manhole, Helmet* y *Lion*.



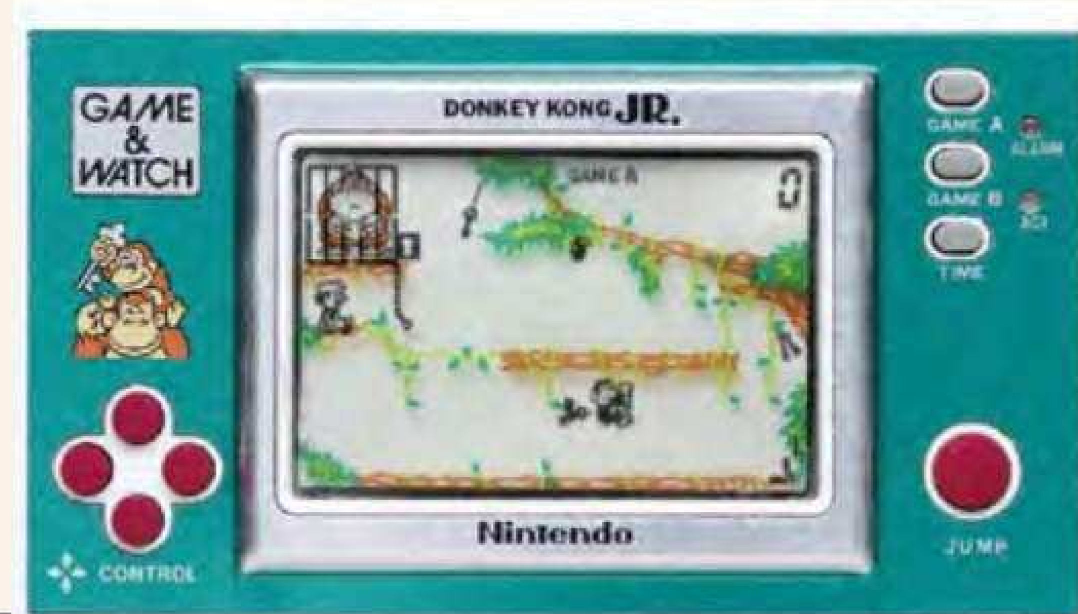


WIDE SCREEN

Comercializada entre 1981 y 1982, la serie Wide Screen ofrecía pantallas más grandes que en series anteriores y fondos mucho más detallados y coloridos. Diez modelos: *Parachute, Octopus, Popeye, Chef, Mickey Mouse, Egg, Fire, Turtle Bridge, Fire Attack* y *Snoopy Tennis*.

NEW WIDE SCREEN

Nintendo abandonó el sobrio diseño de las series anteriores y dotó a las G&W New Wide Screen con carcasas de distintos colores. Entre 1982 y 1991 se pusieron a la venta ocho modelos distintos: *Donkey Kong JR, Mario's Cement Factory, Manhole, Tropical Fish, Super Mario Bros., Climber, Ballon Fight* y *Mario The Juggler*.





MULTI SCREEN

Con la doble pantalla aumentó la diversión... y también la dificultad. Nintendo recuperó su diseño de concha a la hora de crear a la sucesora de la GBA, la no menos popular DS. Es la serie con más número de modelos distintos (15), doce con apertura horizontal y tres con apertura vertical, como si fuera un libro. Ante la imposibilidad de incorporar un joystick, Gunpei Yokoi tuvo una idea que revolucionaría para siempre la industria del videojuego: el D-Pad. El primer título en disfrutar del pad direccional, *Donkey Kong*. Entre el resto de títulos encontramos auténticos clásicos: *Oil Panic, Mickey & Donald, Green House, Donkey Kong II, Mario Bros., Rain Shower* (una absoluta maravilla que hoy alcanza precios de vértigo), *Life Boat, Pinball, Black Jack, Squish, Bomb Sweeper, Safe Buster, Zelda* y *Gold Cliff*. Esta última fue la primer "maquinita" en ofrecer la opción de continuar partida. Algo muy de agradecer.





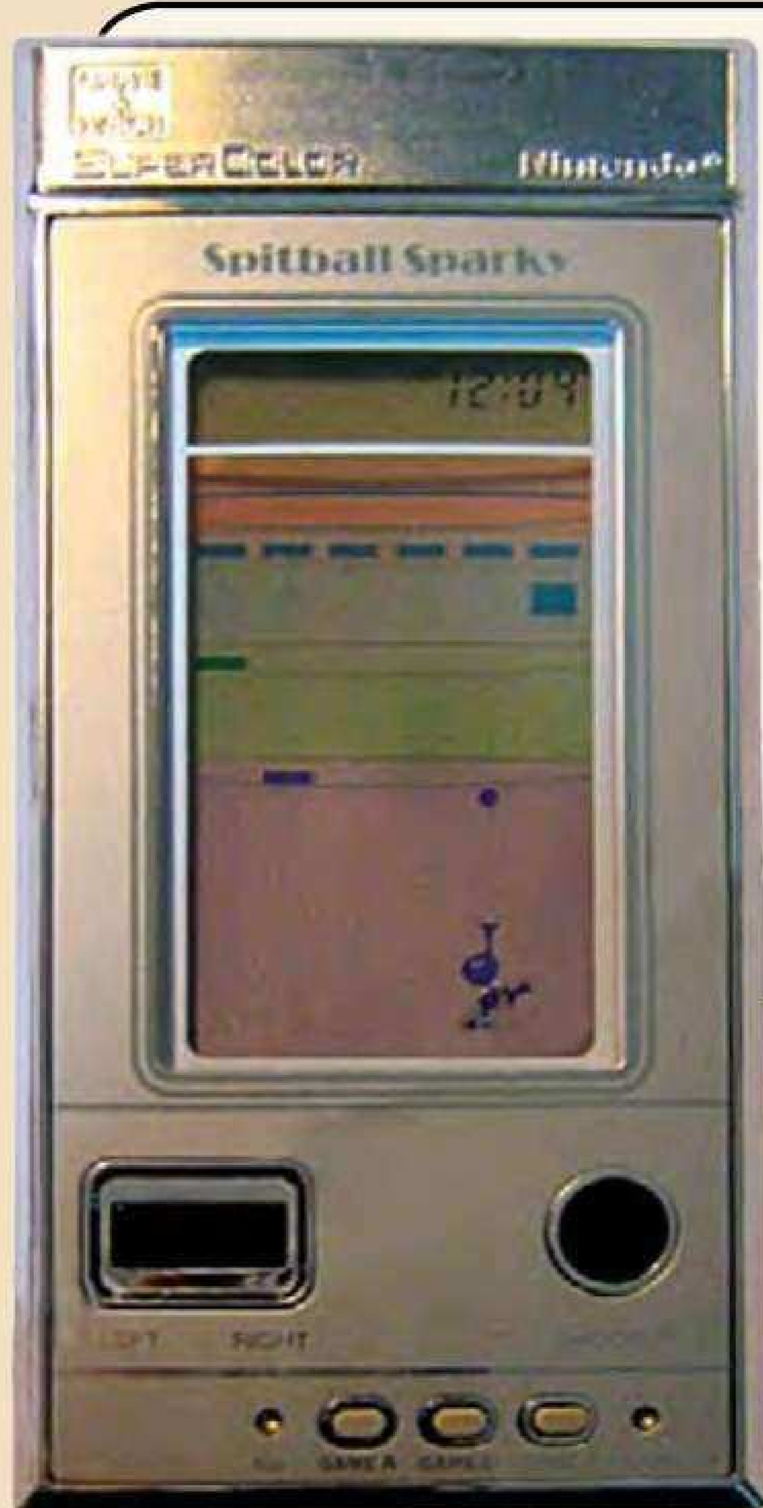
TABLE TOP

Aunque muchos dicen que Nintendo dio un paso en falso, los que tuvimos una rozábamos el cielo. Con diseño de recreativa y un tamaño enorme, comparado con el resto de G&W, las Table Top nos deleitaron con gráficos en color, melodías y joystick. Funcionaban con dos pilas tipo C y utilizaban un espejo para reflejar la pantalla LCD, situada en la parte superior. El resultado era sencillamente espectacular. Cuatro modelos: *Mario's Cement Factory, Donkey Kong JR, Snoopy* y *Popeye*.

MICRO VS SYSTEM

Con la Famicom ya en las tiendas, Nintendo aún se las ingeniaba para seguir dándole una vuelta de tuerca al concepto G&W. Esta serie, comercializada en 1984, desplegaba dos pads extraíbles que se recogían coquetamente bajo la carcasa de la máquina. Solo llegaron a ver la luz tres modelos: *Boxing* (rebautizado *Punch Out!* en EE.UU.), *Donkey Kong 3* y *Donkey Kong Hockey*.





SUPER COLOR

Solo llegaron a distribuirse dos modelos de esta serie, *Spitfall Sparky* y *CrabGrab*. Con un diseño completamente rompedor y una pantalla vertical decorada con filtros de colores, fracasaron estrepitosamente en el mercado japonés. Claro, estaban todos como locos con la llegada de Famicom.



PANORAMA SCREEN

Las mediocres ventas de la serie Table Top llevaron a Nintendo a trasladar la misma tecnología a un diseño mucho más portátil. Un ingenioso sistema de bisagra permitía "abrir" la consola para poder ver el juego a través del espejo, sobre el que se reflejaban los gráficos de la pantalla, situada en la parte superior. Seis modelos: *Snoopy, Popeye, Donkey Kong JR, Mario's Bomb Away, Donkey Kong Circus* y *Mickey Mouse*. Los tres primeros eran ports directos de Table Top.

CRYSTAL SCREEN

Esta serie, lanzada en 1986, fue el "canto del cisne" de los G&W. Su principal atractivo era una pantalla LCD transparente. Su fragilidad y la curiosidad por jugar mientras no pierdes de vista al gato son algunas de las razones por las que hoy en día cuestan un ojo de la cara. Tres modelos: *Super Mario Bros., Climber* y *Balloon Fight*.



periencia más cercana a los recreativos. La serie Table Top, inaugurada en 1983, ofrecía gráficos a color, melodías y cuatro modelos, sustituyendo las pilas de botón por sendas pilas tipo C. El precio era más elevado (7.800¥) y no tuvo demasiado éxito. Su gran tamaño no las hacía muy recomendables para amenizar un trayecto de Metro, así que Nintendo trasladó la misma tecnología a la siguiente serie, Panorama Screen. Al igual que las Table Top, estas usaban la luz externa para reflejar los gráficos del LCD sobre un espejo, pero todo ello condensado en un diseño mucho más portátil y a un precio menor (6.000¥).

La aparición de la Famicom hizo que la popularidad y el impacto de las G&W decayera entre el público japonés, pero Nintendo aún seguiría innovando con pantallas más grandes y coloridas (Super Color Series), mandos independientes y extraíbles para dos jugadores (Micro Vs System) e incluso una pantalla LCD transparente (Crystal Screen).

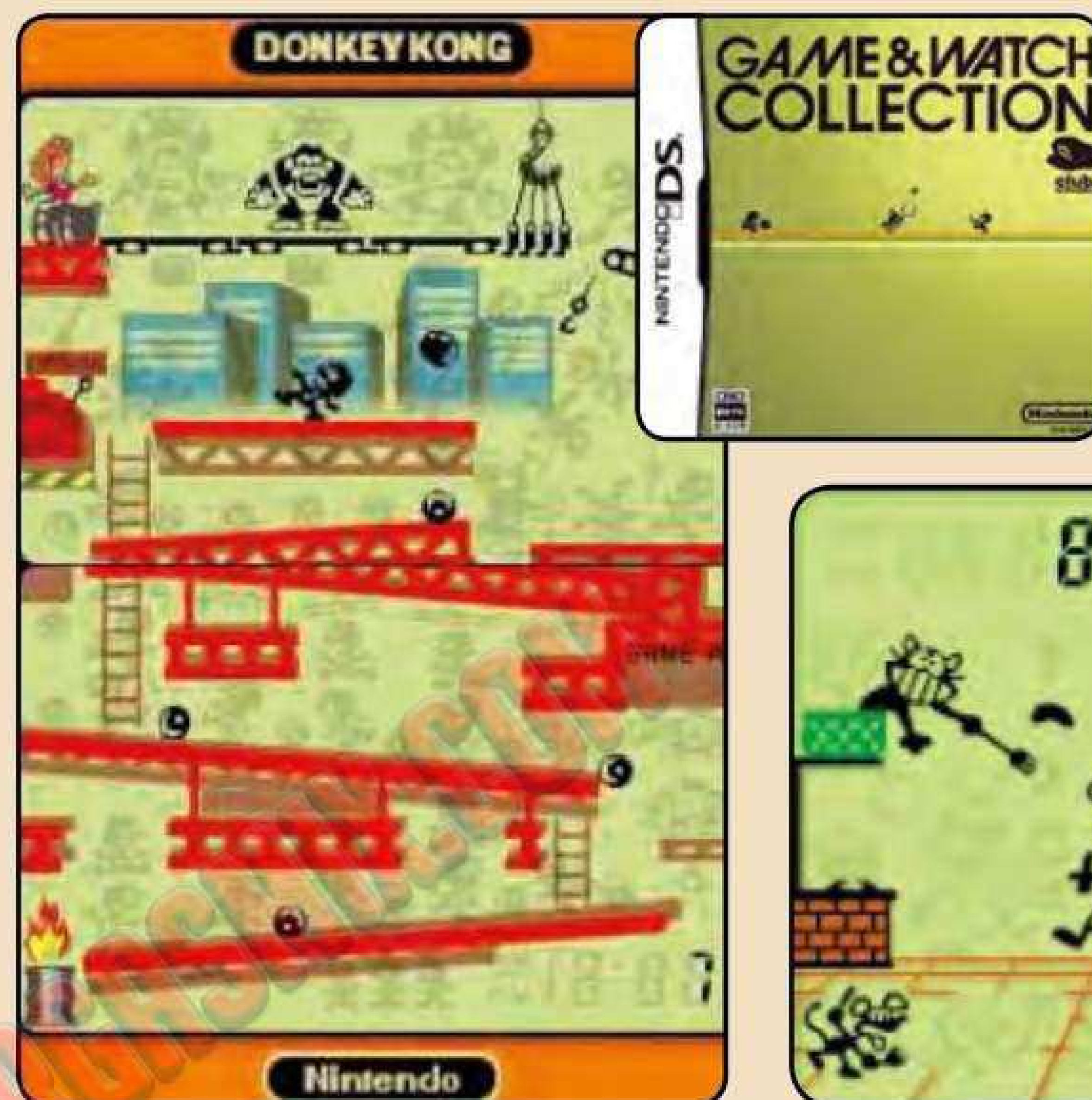
➔ **LA ÚLTIMA G&W** fabricada por Nintendo llegaría en 1991, un modelo de la serie New Wide Screen titulado *Mario The Juggler*, que homenajeaba a la máquina que lo empezó todo: *Ball*. Dos años antes, el lanzamiento de Game Boy dejó obsoleta a las Game & Watch y sus imitadoras, llevando el juego portátil a una nueva dimensión. Aun así, estas viejas y entrañables "maquinitas" (como castizamente las llamaban los padres y los chavales de la época), siguen ocupando un lugar de honor en el corazón, y las estanterías, de muchos de los que ahora rondamos los 40.

Durante la última década, la especulación con los 60 modelos de Game & Watch se ha disparado, alcanzando cifras absolutamente demenciales en eBay y tiendas especializadas en Retro. A mediados de los 90 aún era fácil encontrar en tiendas "decomisos" algunos modelos por 4.000 pesetas, pero hoy día prepárate para desembolsar una auténtica pasta para conseguir ese modelo que se te escapó de niño.

Los precios varían dependiendo de la rareza del modelo y su estado de conservación. La opción económica es acudir a los modelos emulados en la eShop de DS, localizar alguna de las ediciones de *Game & Watch Gallery* que se lanzaron en GB, GBC y GBA o tirar de emuladores de PC (aunque no es lo mismo, claro). El Club Nintendo llegó a ofertar hace unos años, a cambio de un buen número de estrellas, una preciosa reedición de *Ball*, que hoy en día también alcanza precios muy respetables en eBay. Si tienes la fortuna de conservar alguna G&W de tu infancia, o heredada de algún hermano mayor, no tengas miedo y compra un par de pilas de botón. Descubrirás que sigue funcionando como el primer día y conservando esa tremenda carga adictiva que enamoró a toda una generación. ■

EXPLOTANDO EL LEGADO

Aunque la historia de las Game & Watch se acaba en 1991, su leyenda no ha hecho más que crecer y crecer. La propia Nintendo ha homenajeado el legado de sus "maquinitas" LCD en multitud de frentes. Por un lado, tenemos la colección *G&W Gallery*, con entregas para GB, GB Color y GBA (esta última hiperrecomendada, ya que incluye versiones mejoradas y ports perfectos de las G&W originales). En su día, el fallido e-Reader para GBA iba a ofrecer tarjetas para jugar con clásicos G&W, pero se quedó en agua de borrajas. Sí llegaron a distribuirse, a través del Club Nintendo, dos volúmenes de *G&W Collection* para DS, y en la eShop de dicha consola podíamos encontrar ports de 9 clásicos (incluidos *Ball*, *Donkey Kong JR* y *Chef*). La saga *Wario Ware* ha incorporado no pocos guiños a los G&W. Aunque si lo que buscas es una experiencia más real, intenta localizar alguno de los Mini Classics que Nintendo licenció a finales de los 90.



CLÁSICOS POR ESTRELLAS. Nintendo regaló dos recopilatorios para DS a través del Club Nintendo. Aquí solo llegó sólo el primero.

UN CHEF EN DS. En la eShop de DS se comercializaron nueve ports de clásicos Game & Watch.

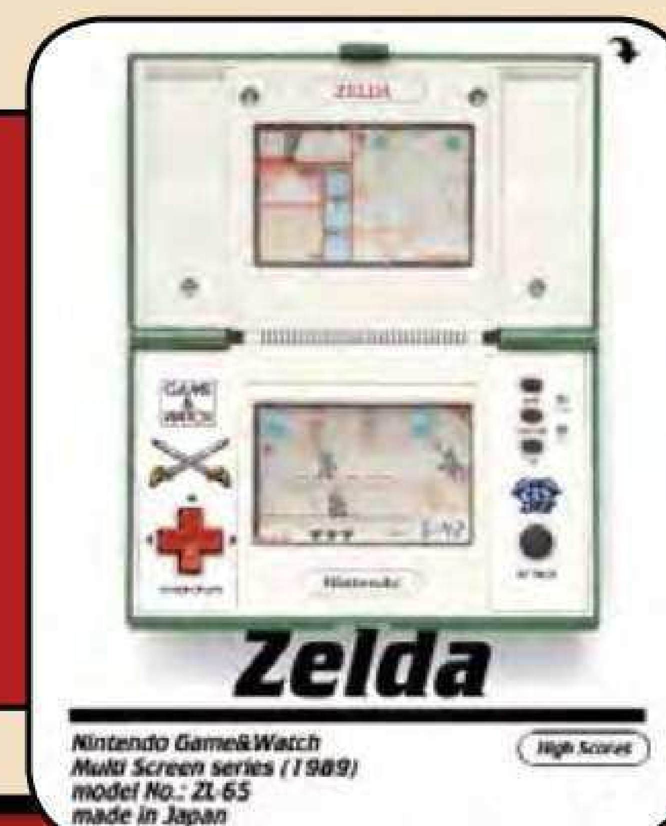




PIRATERÍA DE CRISTAL LIQUIDO

Al otro lado del telón de acero no eran ajenos al fenómeno Game & Watch, y por Rusia y sus países satélite empezaron a brotar copias de algunos de los modelos más conocidos de Game & Watch, con sus caracteres en cirílico y todo. Hoy en día se consideran un auténtico tesoro de coleccionista, y aunque es difícil encontrar una en buen estado (a menos de que tengas un tío que espiara para la KGB), puedes apreciar el desparpajo de los russkies en emuladores o webs como la que mencionamos abajo.

EL EMULADOR, EL ULTIMO RECURSO. Cuando faltan las ganas, y sobre todo el dinero, para lanzarse a la compra de las venerables Game & Watch, siempre queda el recurso de acudir a algunos de los emuladores para PC que pululan por la Red. Pero si te da miedo instalar porquería en el ordenador, también puedes disfrutar de clásicos G&W desde el navegador, gracias al flash y a webs tan geniales como www.pica-pic.com





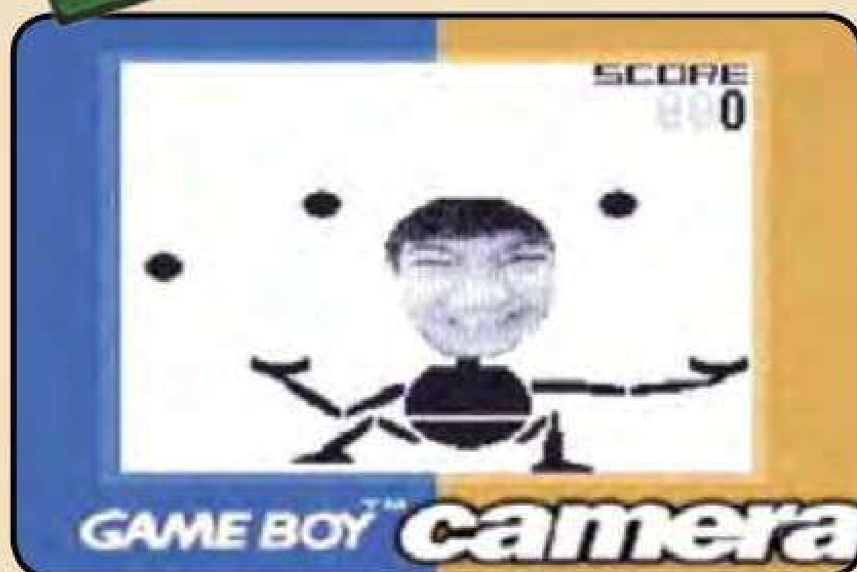


MINI CLASSICS. A finales de los 90 Nintendo licenció los G&W para crear versiones de llavero.

FIRE Y MUCHO MÁS. Los *G&W Gallery* nos dieron una nueva oportunidad de disfrutar de los clásicos.



E-READER DE MODA. El fallido periférico de GBA iba a ofrecer clásicos G&W, pero al final no hubo suerte.



GB CAMERA. La cámara digital de la GB incluía un minijuego inspirado en el mítico Ball.



MEJORAR EL CLÁSICO. Los *G&W Gallery* incorporaban versiones mejoradas de clasicazos LCD.



LOS FONTANEROS BOMBEROS. Este *Fire* de GBA elevó la dificultad al incorporar conocidas "víctimas" con distinto peso.

A LA CAZA DE LA RAREZA

¿Has logrado coleccionar los 59 modelos "oficiales" de G&W? En ese caso, el dinero no es problema, así que puedes dilapidar el resto de tu fortuna intentando comprar algunas de estas rarezas. Con el (1) tenemos la buscadísima G&W Diskun, un *Super Mario Bros* con un estuche inspirado en la mascota del Famicom Disk System. Con el (2) tenemos la máquina de *Donkey Kong* que fabricó Coleco con licencia Nintendo (que aunque no sea una G&W se hizo inmortal por salir en Gremlins). Y por último (3), la rarísima G&W 20.000.000, una versión de *Green House*, encargada por Yokoi para agasajar a su equipo.





MR GAME & WATCH

Considerado la "mascota no oficial" de las máquinas LCD de Nintendo, Mr. Game & Watch protagonizó muchas de las G&W, empezando por la primera, Ball. El libro de Florent Gorges (ver recuadro de la derecha) cita a Makoto Kano como el autor de este encantador personaje de nariz grotesca, que acabó formando parte del repertorio de luchadores de *Super Smash Bros. Melee* y *Super Smash Bros. Brawl*. El homenaje alcanzaba incluso al escenario de *Oil Panic* o un ataque basado en *Octopus*.



LA BIBLIA GAME & WATCH. Si estás interesado en ahondar en la historia de las G&W no te pierdas el segundo de los tomos que Florent Gorges dedicó a la historia de Nintendo. Ha sido editado en nuestro país por Héroes de Papel.

EL FENÓMENO "MAQUINITAS"

Resulta complicado explicar a los más jóvenes el impacto que causaron las "maquinitas" LED y LCD entre los que ahora superamos los 40. Todos los críos soñábamos con encontrar bajo el árbol de Navidad el célebre reloj de "carreras" de Casio, el clon de *Pac Man* fabricado por Gakken (inolvidable *Puck Monster*) y casi en los 90, las versiones licencias de clásicos del calibre de *Castlevania*. Hoy valen su peso en uranio.



NES, LA CAJA MÁGICA DE 8-BITS



Aquí se la conoce como NES (Nintendo Entertainment System), pero en su Japón natal se bautizó como Famicom (Family Computer). La consola que salvó la industria del videojuego ya tiene 34 años. Y nosotros celebramos su legado.



Pocas consolas han tenido un papel tan determinante en la historia del videojuego como la venerable NES. El "crash" del 83, motivado por la demencial política de lanzamientos de Atari y sus competidoras, estuvo a punto de matar una industria aún demasiado joven. Mientras en EE.UU. se desataba el pánico, el 15 de junio de 1983 llegaba a las tiendas japonesas la gran apuesta de Hiroshi Yamauchi, el visionario presidente de Nintendo: la Family Computer. No era la primera consola fabricada por Nintendo (a finales de los 70 comercializó los Color TV Game), pero sí la primera que funcionaba con cartuchos intercambiables. Alentado por el éxito en los salones recreativos de *Popeye* y *Donkey Kong*, así como la fiebre desatada en todo el planeta por las Game & Watch, Yamauchi se propuso crear una consola capaz de llevar a los hogares nipones toda la diversión de los salones recreativos, a un precio competitivo. Al frente del desarrollo puso a dos genios: Gumpei Yokoi y Masayuki Uemura. La mujer de éste último fue la que tuvo la ocurrencia de llamar al cacharro Family Computer (o Famicom) en lugar de GameCom, el nombre que barajaban hasta entonces. La leyenda (desmentida por la propia Nintendo) dice que optaron por el rojo y el blanco para la carcasa porque eran los colores más baratos de producir. Sea cierta o no la anécdota, Nintendo economizó lo indecible a la hora de diseñar y manufacturar la consola por unos sorprendentes 14,800¥, desatando un fenómeno que no tardaría en saltar al otro lado del Pacífico.

➔ **EL MERCADO ACTUAL DE LOS VIDEOJUEGOS** sería muy distinto de haber llegado a buen puerto la sociedad Nintendo-Atari con la que Yamauchi pretendía desembarcar en EE.UU. Conscientes de su inexperiencia en el mercado occidental, Nintendo ofreció a Atari la distribución de la máquina (bautizada como Nintendo Advanced Video System). Justo cuando se iba a formalizar el contrato en la feria CES de 1983, Atari se sintió traicionada por Nintendo al descubrir cómo Coleco presentaba un port de *Donkey Kong*. Para cuando se resolvió el entuerto ya era demasiado tarde, y la arruinada Atari se vio incapaz de responder económicamente al trato con Nintendo. Yamauchi no se rindió, y dos años después regresó al CES con la intención de distribuir la consola por si mismo, bajo el nombre de Nintendo Entertainment System. Lance Barr, de Nintendo América, fue el responsable del rediseño de la consola, adoptando el look de caja gris que todos conocemos.

Yamauchi introdujo la máquina en EE.UU. con dos jugadas de auténtico maestro. Para empezar, Nintendo presentó la NES no como una consola de videojuegos, sino como un juguete (la pistola Zapper y el robot R.O.B. desempeñaron un papel crucial a la hora de recalcar esa idea). Con ello barrió de un plumazo las reticencias de las tiendas yanquis, que no querían saber nada de videojuegos tras el batacazo propiciado por Atari. La segunda jugada también buscaba evitar la principal causa del crash del 83: la saturación de juegos mediocres o directamente infumables. ▸▸

Para ello, Nintendo colocó un chip (el polémico 10NES) en cada cartucho de NES, de forma que sólo los juegos autorizados y manufacturados por la propia Nintendo podrían funcionar en la consola. Con ello no sólo se aseguraban el royalty extra por fabricar cada juego, sino que obligaban a cada desarrollador a mantener un estándar de calidad. Además, cada compañía estaba limitada a sólo cinco lanzamientos por año, lo que les obligaba a partirse la espalda con cada título. Aunque algunas no tardaron en hacer trampas, recurriendo a compañías fantasma para duplicar el número de lanzamientos (Konami con Ultra Games y Acclaim con LJN, por citar dos ejemplos).

LA NES NO LLEGARÍA A EUROPA HASTA 1986, y en el caso de España sería en 1987, de la mano de Spaco, quién se haría con la distribución de la NES y de la mayoría de los cartuchos (tanto de Nintendo como de un buen número de third parties) hasta sus últimos estertores, a mediados de los 90. Por cierto, aunque cierto anuncio, publicado en el número de diciembre de 1987 de Micromanía, da a entender que la consola que llegó a España, inicialmente, era la Asian Version, uno de los responsables de Spaco nos lo desmintió por completo hace unos meses.

En un mercado dominado por los ordenadores de 8 bits (y posteriormente 16 bits), las consolas eran aún una "rara avis" cuando la NES desembarcó en las tiendas. El precio de los cartuchos, en comparación con las cintas de cassete y los discos de 3'5, tampoco ayudó demasiado a la popularidad de la máquina de Nintendo en aquellos días. Además, la NES tenía una dura competidora en la Master System de Sega (que por aquel entonces afianzaba su andadura europea), en una batalla mucho más encarnizada que la que tuvo Famicom con SG-1000 en su Japón natal.

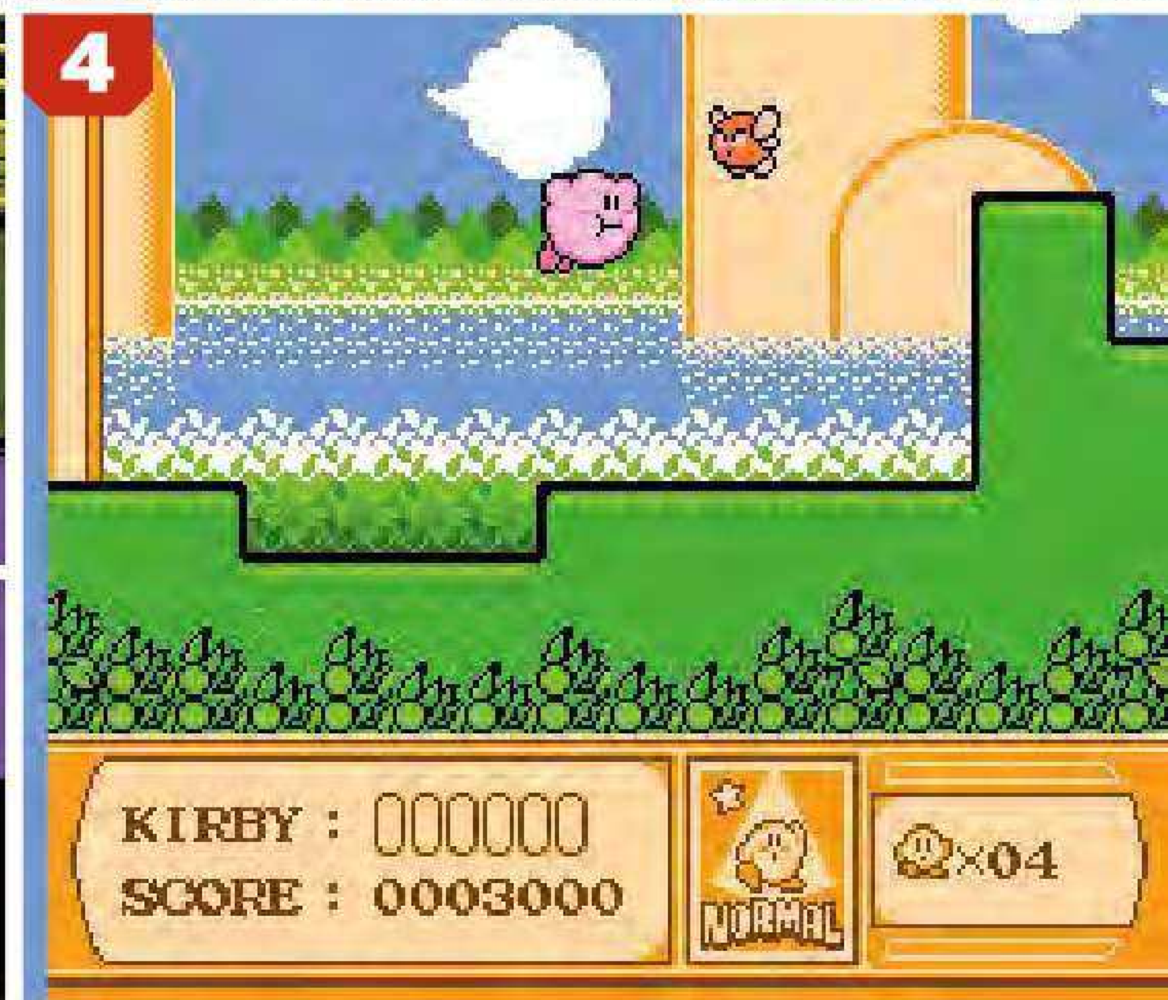
¿QUÉ HACE DE NES UNA CONSOLA TAN ATRACTIVA PARA EL COLECCIONISTA? Para empezar, que entre su catálogo dieron sus primeros pasos algunas de las sagas más populares de la historia: *Super Mario Bros, The Legend of Zelda, Metroid*… La Rare de los hermanos Stamper obró maravillas con el hardware de Nintendo (*Battletoads, Snake Rattle 'N Roll*…); Konami nos deleitó con una sensacional trilogía *Castlevania* que no debe faltar en cualquier colección (amén de gloriosas conversiones de *Contra/Probotector* y *Gradius*).

El peculiar sistema de carga de los cartuchos provocó no pocas roturas









1. *Super Mario Bros 3*, posiblemente el mejor cartucho de NES de la historia.
2. *Super Mario Bros.*
3. *Double Dragon II*
4. *Kirby's Adventure*
5. *Batman*

ROB, EL CABALLO DE TROYA

Robotic Operating Buddy, más conocido como R.O.B. fue la jugada maestra de Hiroshi Yamauchi para convencer a los desconfiados tenderos yanquis de que la NES era un juguete, y no una consola de videojuegos. Diseñado, como no, por Gumpei Yokoi, este simpático robot sólo fue compatible con dos cartuchos de NES: *Gyromite* y *Stack-Up*. Aunque en los anuncios se nos iban los ojos detrás de él, lo cierto es que los que tuvieron la fortuna de tenerlo siempre se quejaron de que era demasiado lento y los juegos, un auténtico rollo.





NES EN LOS RECREATIVOS

A finales de los años 80, los que no lográbamos convencer a nuestros padres para comprar una NES debíamos conformarnos con gastarnos la paga frente a la Nintendo PlayChoice-10, una recreativa que permitía jugar con distintos juegos de la NES bajo la férrea dictadura de un contador de tiempo. Todo un peligro, porque los tres minutos (lo que daban de sí 25 pesetas) casi se consumían en ver la memorable intro del *Ninja Gaiden/Shadow Warrior*. Pero merecía la pena.

5



BLANCO Y ROJO. Aquí tenéis una Famicom, sobre su unidad Famicom Disk, en toda su plastiquera gloria.

FAMICOM:
UN MUNDO POR DESCUBRIR

Lo primero que sorprende de la NES japonesa es su diseño, en las antípodas del cajón gris que se distribuyó en Europa. Para ahorrar dinero al máximo en su producción, Nintendo fijó los cables de los pads a la consola (no hay LED de encendido, sólo una pegatina roja bajo la pestaña del ON). Aun así, los usuarios japoneses disfrutaron de un extra que se eliminó de la NES occidental: un micrófono en el pad del segundo jugador, que décadas después inspiró uno de los minijuegos de la saga *Wario Ware*, y que por citar un ejemplo, se utilizaba en el *Zelda* original para aturdir con sonido a un determinado enemigo. Los cartuchos también son muy diferentes, más pequeños y coloridos. Las cajas, como no, son una auténtica delicia para coleccionistas, tanto las de cartón como las de plástico.

El 20 de febrero de 1986, Nintendo comercializó un complemento sorprendente para su consola (por entonces ya líder del mercado japonés): Famicom Disk System. Esta unidad de disco (que incluso funcionaba con 6 pilas) se desarrolló como una alternativa más económica a los por entonces caros cartuchos. Sus discos de 2", almacenaban información por ambas caras y permitían grabar partida. Muchos clásicos (*Zelda*, *Castlevania*, *Metroid*...) nacieron en este formato, para luego ser adaptados a cartucho cuando dieron el salto a Occidente. Desgraciadamente, durante ese proceso, y con intención de ahorrar memoria, se rebajó la calidad del audio. De ahí que las versiones en disco de *Castlevania* y *Metroid* se hayan convertido en un tesoro para coleccionistas.

Otro aspecto sorprendente del Famicom Disk System es que era posible utilizar discos vírgenes para grabar juegos, por sólo 500¥, en kioskos especiales (Disk Writer) ubicados por Nintendo en tiendas.

Si decides adquirir una Famicom y la unidad FDS hay dos detalles a tener en cuenta. La Famicom original sólo cuenta con salida de antena, y es imposible de sintonizar en las TV europeas. Es necesario modificarla para incorporar una salida de AV, o bien puedes comprar la AV Famicom, que lanzó Nintendo en 1993. La goma de la disquetera de la FDS se rompía con bastante facilidad, así que ojo con los chollos de eBay.



DISK WRITER. En estos kioskos se podían grabar juegos en discos vírgenes por 500¥, frente a los 5.000¥ del cartucho. Estuvieron operativos hasta 1993.



¿UNA NES CON TECLADO Y DISKETERA?

En plena fiebre por los microordenadores, Nintendo barajó lanzar la NES en EE.UU. como una computadora más, con teclado, unidad de cassette, joystick, pistola de infrarrojos (la antecesora de la Zapper) e incluso dos pads inalámbricos. Bautizada como Advanced Video System, llegó a mostrarse en el CES de 1985.

PUBLICIDAD DE LA ÉPOCA

Buceando en las hemerotecas, encontramos anuncios tan curiosos como éste de 1987 en el que El Corte Inglés promociona ¡la Asian Version! En realidad, como nos confirmó un antiguo miembro de Spaco, a España jamás llegó esta versión, oficialmente.



en las consolas, por lo que si nos decidimos a comprar una de segunda mano haremos bien en probarla antes. El mando, en cambio, está diseñado para aguantar 100 años en manos del usuario más bestia, con la maravillosa cruceta direccional inventada por Gunpei Yokoi para las Game & Watch y esos dos botones que bastan y sobran para pasar tardes y tardes de diversión, frente a los tropecientos botones de los pads actuales.

Para conmemorar el 30 aniversario del lanzamiento de NES, el pasado año Nintendo relanzó la consola en una versión reducida y bautizada como NES Mini, con 30 clásicos instalados en su interior y una imagen sencillamente espectacular, gracias a su salida HDMI. Por desgracia, la demanda superó con creces a la oferta, y la consola desapareció de las tiendas en cuestión de minutos, y no tardaría en convertirse en carne de especuladores, sobre todo cuando Nintendo anunció, a principios de este año, su decisión de dejar de fabricarla para dedicar todos sus recursos a Nintendo Switch.

➔ **SI EL CATÁLOGO PAL SE OS QUEDA CORTO,** podéis adentraros en el proceloso mundo del coleccionismo de Famicom, en el que hay toneladas de juegos inéditos en Occidente. Y si realmente queréis disfrutar de auténticas rarezas, os espera la Famicom Disk System, tanto en su modelo original como en la exótica Twin Famicom de Sharp.

30 años después de su llegada a España, el legado de NES sigue presente entre nosotros. Ya sea por los homenajes en títulos como *Nintendo Land* o la saga *Wario Ware,* como por el remake de clásicos como *Duck Tales* de Capcom. Nunca es tarde para volver a enchufar esa NES que guarda polvo en el trastero, si no pudísteis haceros con una NES Mini, o descubrir joyas que no pudimos disfrutar en nuestra infancia. Conectad el cable de AV al TV (si es de tubo, mucho mejor) y no olvidéis soplar en el cartucho. La magia jamás desapareció. Os está esperando en el interior de una caja de color gris. ■

AQUELLOS LOCOS CACHARROS

La popularidad de NES trajo consigo un desfile de periféricos, tanto en Japón (desde el teclado incluido junto al Famicom BASIC a la alfombra de Bandai) como en Occidente. Repasamos algunos de los periféricos más raros que llegaron a EE.UU. y Europa.



POWER GLOVE. Su aparición en la película "The Wizard" lo convirtió en leyenda, pero por los motivos equivocados. Permitía manejar los juegos con los movimientos de los dedos. Delirante.



THE MIRACLE. Había que ser rico, o tener mucha fe en convertirse en el nuevo Elton John para pagar el dineral que costaba este teclado, con el que podíamos aprender a tocar el piano frente al TV.



LASERSCOPE. Este casco cumplía la función del Zapper, sólo que se apuntaba con la mirilla situada frente al ojo derecho. Para disparar bastaba con gritar cualquier cosa.



UFORCE. Brøderbund se adelantó dos décadas a Kinect con este sensor de movimiento, que reconocía la posición de nuestras manos mediante infrarrojos.

TUVO UN CATÁLOGO DE VÉRTIGO: 1.055 TÍTULOS EN JAPÓN, MÁS DE 700 EN EE.UU. Y CASI 300 EN EUROPA

MODELOS PARA TODOS LOS GUSTOS... Y BOLSILLOS

Nintendo lanzó varios modelos de NES/Famicom a lo largo de los años, convertidos ahora en el objetivo de feroces coleccionistas. Si creéis que exageramos, echad un vistazo a lo que se está pagando en eBay por alguna de estas reliquias.



HYUNDAI COMBOY. La legislación coreana impedía la importación de consolas extranjeras, así que Nintendo se asoció con Hyundai para fabricar allí esta exótica hermana gemela de la NES.



SHARP FAMICOM TITLER. Lanzada en 1989 y diseñada originalmente para incorporar subtítulos a grabaciones de vídeo, es la única Famicom en ofrecer calidad de imagen RGB a través de S-Video. Su cotización en eBay no deja de subir año tras año.

10 JUEGOS ENTRE UN CENTENAR DE CLÁSICOS

No queremos decir que sean los mejores de entre el gigantesco catálogo de la NES PAL (296 juegos), pero sí queréis construiros una buena colección de cartuchos, estos diez no pueden faltar. Si además os decidís a bucear en el catálogo de Famicom, no deberíais dejar escapar joyas del calibre de *Kid Dracula* y *Otocky* (este último exclusivo de disco).

1



SUPER MARIO BROS

Hasta la llegada de *Wii Sports*, fue el cartucho más vendido de la historia. Lógico, porque se regalaba con la NES, y porque además es una obra maestra. Aunque *SMB3* lo supera...

2



MEGA MAN 2

Superó a su ilustre predecesor y sentó las bases de una franquicia tan longeva como extraordinaria. Su calidad sólo es superada por su legendaria dificultad.

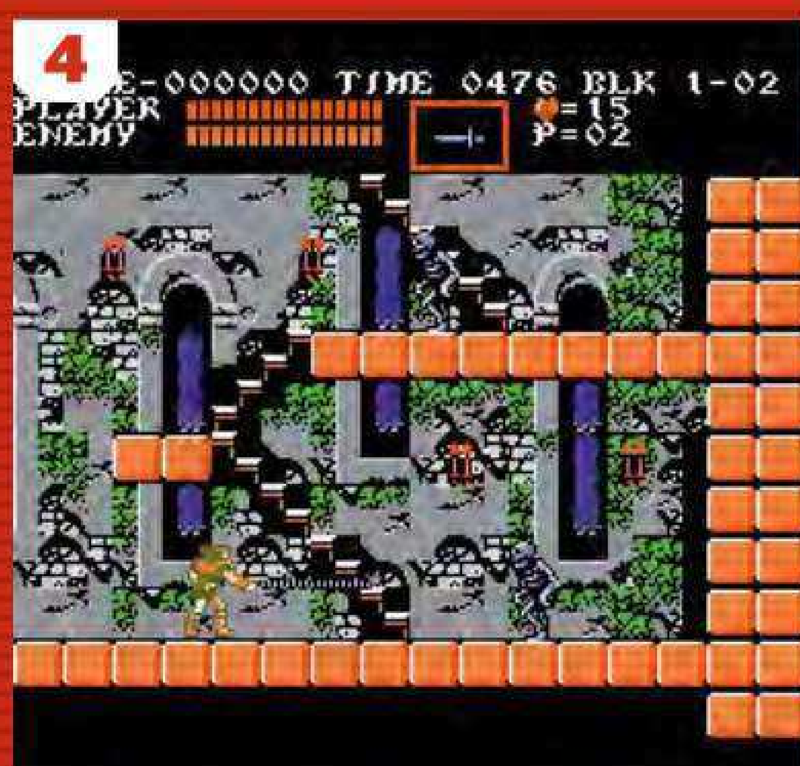
3



METROID

La primera aventura de Samus ha perdido lustre gráfico con el paso de los años, pero sigue enganchando como el primer día. Otra joya con el sello de Gumpei Yokoi.

4



CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE

El mejor de los *Castlevania* de NES nos permitía controlar a varios personajes, incluyendo a Alucard. Su banda sonora es inolvidable.

5



BIONIC COMMANDO

No exageramos un pelo si decimos que supera en calidad a la recreativa en la que está inspirado. Capcom, en toda su gloria. Eso sí, hacerse con su mecánica no es nada sencillo.

6



THE LEGEND OF ZELDA

La primera aventura de Link no podía faltar en esta selección. El cartucho dorado no debe faltar en tu colección, aunque no te resultará barato (ni fácil) de encontrar.

7



NINJA GAIDEN/SHADOW WARRIORS

Difícil como él sólo, pero absolutamente apasionante. Y con unas intros (el célebre Tecmo Theater) que nos dejaron sin aliento.

8



PUNCH-OUT!!!

Los años no han restado un gramo de encanto a Little Mac. Ni al resto de los demenciales púgiles a los que se enfrenta. Si pulsas START ya no podrás parar de jugar.

9



SOLSTICE

Una aventura isométrica al estilo Filmation que no tiene nada que envidiar a las creaciones de Ultimate. Por no hablar de la memorable música de Tim Follin.

10



STREET GANGS

Un arcade de lucha callejera con corazón de RPG y toneladas de sentido del humor en el que Technos volcó todo su talento. Jamás hemos vuelto a jugar nada igual.



AV FAMICOM. La opción más cómoda si decidís empezar a coleccionar juegos japoneses, ya que incluye una salida A/V de la que carece la Famicom original. En Estados Unidos se comercializó en octubre del 93, bajo el nombre de NES 101. Si creéis que es fea, esperad a ver los mandos.



SHARP TWIN FAMICOM. Fabricada por Sharp bajo licencia Nintendo, aceptaba cartuchos y discos por igual. En Hobby Consolas utilizábamos una (modificada por la propia Nintendo) para capturar juegos de GameBoy, allá por los años 1991/1992.



SHARP C1/ SHARP NINTENDO TELEVISION. Los europeos nos quedamos sin este híbrido de FC/NES y TV, comercializado en Japón y Estados Unidos. La idea debió tener bastante éxito, porque repitieron la fórmula con SNES unos años más tarde.


DOT MATRIX WITH STEREO SOUND
BATTERY
MARIO×02 WORLD TIME
2600 ×15 1-1 370
Nintendo GAME BOY™




B


A


SELECT

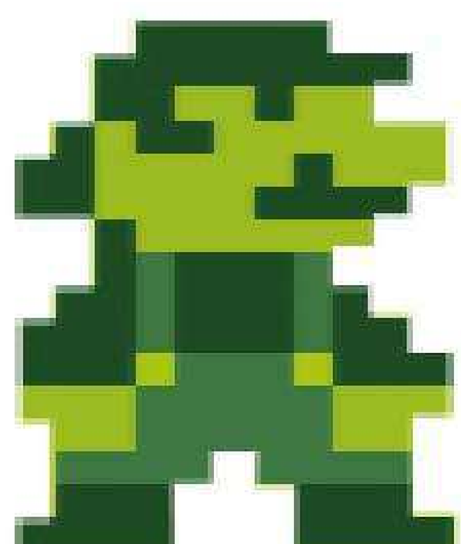

START




PHONES



GAME BOY: MAGIA EN TU BOLSILLO



LA PEQUEÑA GRAN MARAVILLA DE NINTENDO

El 21 de abril de 1989, Nintendo lanzó en Japón una de las revoluciones más importantes del videojuego: Game Boy. Un hito que, a pesar de rondar los 30 años, sigue tan vivo como antaño...

Puede que Game Boy no sea la primera consola portátil con cartuchos intercambiables de la Historia, honor que recae sobre la Microvision de Milton Bradley, pero sí fue la primera en conseguir que una consola portátil ofreciera experiencias similares a las de una consola de sobremesa. Un planteamiento que comenzó a gestarse tras el éxito de Game & Watch y de Famicom (NES en Occidente) y que, de nuevo, tuvo al genio de Nintendo Gunpei Yokoi como principal promotor. Su papel en la concepción de la máquina fue clave, ya que una vez más impuso su filosofía —reutilizar un hardware ya explotado— para definir sus características principales: un procesador Sharp basado en el Z80 de microordenadores como ZX Spectrum o Amstrad, pero con algunas rutinas más orientadas al desarrollo gráfico y de juegos, una pantalla LCD monocroma... Pero, lejos de estar solos en esta nueva aventura del juego portátil, en 1987 Epyx —que contaba en sus filas con algunos creadores del ordenador Amiga— comenzó a trabajar en un proyecto bautizado "Handy". Se trataba de otra máquina portátil, de la que no se supo nada hasta principios de 1989, en la feria americana Consumer Electronics Show (o CES).

→ **CUENTA LA LEYENDA QUE LOS ASISTENTES** se quedaron impresionados con la máquina, con su pantalla retroiluminada a color. Pero los problemas financieros de Epyx aparecieron poco después, impidiendo que ellos mismos fabricaran la máquina. Fue entonces cuando invitaron por separado a un selecto grupo de posibles inversores, entre



DOS PADRES EXCEPCIONALES para un invento único

Gunpei Yokoi, como indicamos en nuestro homenaje a Game & Watch, fue clave en Nintendo gracias a su "pensamiento lateral" (dar un uso diferente a una tecnología ya "explotada"). Esa filosofía la aplicó a Game Boy, un proyecto que sin el apoyo de Hiroshi Yamauchi, antiguo presidente de Nintendo, no hubiera nacido. Él vio su potencial y afirmó que vendería 25 millones de unidades. Se quedó corto.

LAS CLAVES DE SU ÉXITO

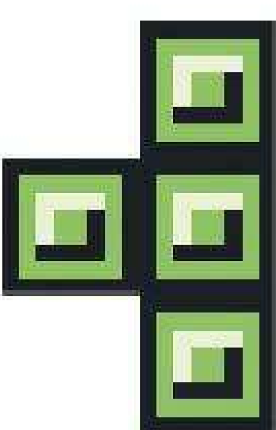
Sobre el papel, Game Boy tenía todo en contra para triunfar. Fue coetánea de Atari Lynx y SEGA Game Gear, ambas con pantalla a color y retroiluminada. Pero aun así, la propuesta de Nintendo se impuso —y echó a la cuneta a sus rivales— por razones como estas...

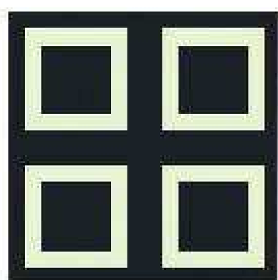


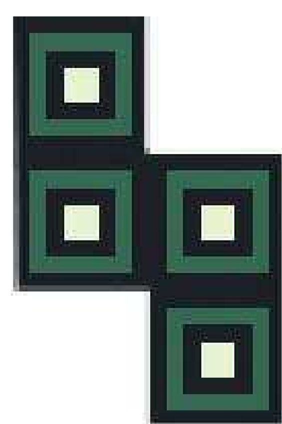
PROCESADOR. Fabricado por Sharp, se trataba de un Z80 modificado, una CPU muy extendida y que permitió que quienes hubieran trabajado en Spectrum y Amstrad se sintieran como en casa.



AUTONOMÍA. Allí donde Lynx y Game Gear se bebían las pilas, la pantalla monocroma y sin luz de Game Boy, junto con un procesador que consumía lo justo, dejaban fácilmente las 15-35 horas de juego sin cambiar las baterías. Una duración a años luz de las de los rivales que también le granjeó muy buenas críticas...









ellos Nintendo... quien por supuesto rechazó la oferta porque ya tenía su propio producto a punto de aterrizar en Japón.

Fue el 21 de abril de 1989 cuando se comercializó Game Boy, cosechando un gran éxito en el País del Sol Naciente desde el primer día. Eso sí, a pesar de su éxito, empezaron a sonar algunas voces críticas que afirmaban que era un hardware desfasado frente a Lynx, el nombre definitivo de "Handy" tras el acuerdo firmado entre Epyx y Atari, esta última ávida de volver por la puerta grande al mundo del videojuego. Y eso sin contar con que SEGA también estaba preparando su propia máquina portátil, Game Gear, también con pantalla a color y juegos con calidad pareja a los de Master System. Todo apuntaba a que se iba a librar una cruenta batalla a tres bandas, con Nintendo en clara desventaja tecnológica.

➔**COMO DAVID FRENTE A GOLIAT,** Nintendo dejó en la cuneta a sus dos rivales, aparentemente superiores, en muy poco tiempo. ¿Que cómo logró esta importante victoria? Pues no se debe a un único factor, sino a una combinación de muchos. Para empezar, desde mediados de los 80 y principios de los 90, Nintendo estaba en una posición dominante, tras ser clave para salir del "crash" del videojuego en 1983. Si actualmente oímos "¿jugamos a la Play?" para indicar que vamos a darle a la consola, en aquella época Nintendo era la "Play". Pero el nombre no era suficiente. El precio, tanto de los juegos como de la propia máquina, era más ajustado, por no hablar de su autonomía de 15-35 horas con 4 pilas frente a la de sus "vampíricos" rivales (Game Gear se bebía 6 pilas alcalinas en 3-5 horas). O incluso podríamos seguir hablando de lo fácil que resultaba programar para ella. O de su catálogo repleto de nombres conocidos, como *Mario*, *Kirby*, *Zelda*, *Megaman*, *Final Fantasy*... Muchas de estas series contaron con títulos exclusivos para la portátil, al tiempo que llegaban títulos originales, conversiones de recreativas, etc. Todo el mundo programó algún título para Game Boy. Incluso desarrolladores españoles, como los catalanes Bit Managers, se encargaron de adaptar licencias para Infogrames (desde Tintin a Los Pitufos...).

Otra pieza, y nunca mejor dicho, decisiva en el éxito de Game Boy fue *Tetris*. La creación de Alexey Pajitnov era un puzle basado en tetrominos o piezas formadas con 4 cuadrados conectados ortogonalmente, que ya había llegado a occidente a través de una versión para PC. El diseñador Henk Rogers, quien produjo *The Black Onyx*, el primer gran juego de rol por turnos japonés para MSX, intentó hacerse con los derechos del juego

LOS LOGROS DE GAME BOY

119.000.000
unidades vendidas en todo el mundo. Es la tercera consola más vendida de la historia, por detrás de PS2 y DS.

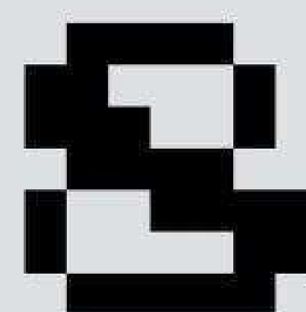
450
millones de juegos se vendieron durante todo su ciclo de vida.

160x144
pixels era la resolución de la pantalla (Vita, por ejemplo, tiene una resolución de 960x544).

716
juegos componen el catálogo de Game Boy, incluyendo los exclusivos de cada territorio (Japón, USA y Europa).

32.000.000
de copias vendió el *Pokémon* original (Rojo y Azul, Verde en Japón). Es el cartucho más vendido, dejando a un lado los 33 millones de *Tetris* (que se regaló durante mucho tiempo con la consola).

15-35
horas, aproximadamente, es la autonomía que le daban las 4 pilas AAA a la portátil (que podía variar según el juego, el nivel de sonido, etc.).


Kb de S-RAM era la memoria interna de la consola (Vita tiene 512 MB + 128 MB de V-RAM).

DISEÑO. Calificada cariñosamente como un "ladrillo", lo cierto es que la portátil de Nintendo estaba diseñada a prueba de bombas y niños. Y Nintendo presume de ello en su tienda World Center de New York, donde exhibe una unidad calcinada durante la primera guerra de Irak, que aún sigue operativa con este aspecto... Eso es dureza.



PRECIO. Las 14.990 pesetas iniciales también jugaron un papel fundamental, más si tenemos en cuenta que por ese precio se incluía *Tetris*, otra de las piezas clave de su éxito inicial (atrapó tanto al público joven como al más adulto). Con el tiempo llegaron las bajadas de precio (como esta de 8.490 ptas), los modelos revisados, etc.





CATÁLOGO. Todo lo anterior facilitó que todo desarrollador sobre la faz de la Tierra acabara trabajando para ella (desde ports de recreativas a títulos originales) y en muchos casos dejando joyas aún vigentes.

Magnifier. O lupa, para los hispanoparlantes. Las hubo de todos los tamaños, con luz, sin luz, plegable para ocupar menos... La básica de Nuby costaba 1.800 ptas.





Amplifier. O lo que es lo mismo, un par de altavoces para dar algo más de volumen al altavoz mono de la portátil. También hubo bastantes modelos. El primero, costaba 2.600 ptas.

Multitap. De serie, GB venía preparada para unir vía cable 2 máquinas. Después llegó el adaptador para 4. Conectando varios de estos, hasta 16 jugadores podían participar en ciertos títulos.





FM Radio. Tampoco faltó la sempiterna emisora de radio que, a modo de cartucho, se introducía en la portátil para sintonizar la radio... aunque el sonido de GB no fuera de lo mejorcito.

GB Camera. La cosa se puso interesante con esta cámara, capaz de tomar imágenes digitales en blanco y negro (con un tamaño de 128x112 pixels), y que incluía varios minijuegos y otras curiosidades...



LOS ACCESORIOS MÁS COMUNES... Y LOS MÁS LOCOS

Avalados por el éxito de la portátil, muchos fabricantes se lanzaron a la producción de toda suerte de periféricos: luces, lupas, sticks, cámara de fotos, impresora... A algunos fabricantes se les fue la "pinza" y se desmarcaron con cada cosa ¡que hay que ver para creer!



GB Printer. Las fotos de GB Camera (e imágenes de ciertos juegos) se podían imprimir gracias a este accesorio. Como la cámara, costaba 8.990 ptas. También se vendían los rollos de papel...

Mobile Adapter. Ya en los tiempos de GB Color, con la telefonía pegando fuerte en Japón, se lanzó un adaptador para que la portátil se conectara al móvil para enviar datos en *Pokémon Cristal*. Sobra decir que a Europa no llegó nunca...





Pocket Sonar. Si lo tuyo era la pesca, convertía tu GB en un sónar para detectar bancos de peces. Un extremo se metía en el agua y el otro se conectaba a la propia portátil.

Boostar Boy. También hubo engendros que convertían a GB en todo menos una portátil. Sticks, altavoces, lupa, protector... todo en uno, pero en plan inútil. Como dirían Faemino y Cansado, su nombre lo dice todo: una "bosta".



Work Boy. Nintendo iba a lanzar en junio de 1992 una suite para trabajar con GB, que incluía un teclado y aplicaciones como un conversor de medidas, traductor, calendario, etc. No salió, y eso que hasta se conectaba al PC...

Un breve repaso a su PUBLICIDAD

Las campañas fueron otra de las claves de su éxito. En España se optó por una postura "neutra", sin buscar al público infantil como en Inglaterra (donde luego hubo campañas para los "hardcore" adultos). Aquí leímos eslóganes como "La consola que se lleva", "Eres un fenómeno" o "Pásatelo GameBoy", con la consola y sus juegos como protagonistas... aunque también hubo hueco para el humor, como en el anuncio del rediseño Pocket y los indios jíbaros. Eran otros tiempos...











tras verlo en el CES de 1988. Para ello viajó sin aviso previo a Moscú, a la tierra de Pajitnov, para negociar los derechos... y comprobar que ya había dos grandes compañías interesadas. Fue entonces cuando se alió con Nintendo, lo que decantó la balanza a su favor y permitió a la gran N incluir una copia del juego con cada consola y, de paso, ser el licenciatario oficial, lo que supuso que Tengen, el brazo de Atari para consola, tuviera que retirar del mercado las copias de *Tetris* para NES... aunque eso es otra historia.

El papel de *Tetris* fue central para enganchar a todo tipo de público, no solo al infantil. En Japón, sin ir más lejos, fue una de las principales causas de absentismo laboral (la gente se metía con la portátil en los baños y podía tirarse horas jugando durante la jornada de trabajo).

➔SU ÉXITO NO FUE ALGO TEMPORAL y se extendió a lo largo de más de una década, en la que vio nacer diferentes revisiones del hardware... una política que Nintendo aún mantiene hoy en día. Primero vinieron los modelos de diferente color o carcasa transparente; luego le siguió la pertinente reducción de tamaño con el modelo Pocket (con mejora de pantalla incluida) y, por último, Game Boy Color, que introdujo el color en los juegos casi una década después del lanzamiento original (cartuchos, eso sí, que no eran compatibles con el modelo original). Y así, Game Boy Color, al mismo tiempo, se convirtió en la primera consola retrocompatible (los cartuchos de la GB original funcionaban).

El primer ciclo de vida de Game Boy se cerró con unas ventas mundiales que superaron los 119 millones de consolas y los 450 millones de juegos. Pero, más allá de estos datos, lo más importante es que GB dio unas cuantas lecciones. La primera, como ya hiciera Game & Watch, es que la potencia no tiene nada que ver con la capacidad para divertir. Y, quizá lo más importante, lo que marcaría muchas cosas de cara al futuro es que la gente quería jugar en cualquier sitio, en cualquier momento. De eso tomaron buena nota los fabricantes de teléfonos móviles como Nokia, que ya en 1998 introdujo el juego *Snake* en algunos de sus terminales. Pero eso, de nuevo, es otra historia...

La leyenda de Game Boy continuó engordando con su segundo ciclo vital, ya en la forma de Game Boy Advance, para la que se renovaron por completo tanto el diseño exterior como sus tripas. ¿El resultado? Juegos más vistosos y avanzados, en color... y, por supuesto, de nuevo con un catálogo repleto de grandes nombres, que le granjearon más de 82 millones de consolas vendidas y el séptimo puesto en el ránking de las consolas más vendidas. Game Boy Advance tampoco se escapó de los rediseños, que llegaron mucho antes que con la GB original. Ahí están el modelo SP o Micro, esta última con el honor de ser la última consola lanzada con el nombre Game Boy, para dejar paso a la línea DS. Máquinas que, sin duda, ya forman parte importante de la historia de los videojuegos y de la leyenda particular de Game Boy (y de la propia Nintendo, claro). ■



CRONOLOGÍA *GAME BOY*

Como casi todas las consolas, GB tuvo unos orígenes, así como su propia "descendencia" no menos exitosa que se reprodujo hasta 2004, fecha en la que cedió el testigo a DS.



1980

Game & Watch. Precursor de GB, tanto en el uso de tecnología "explotada" como en detalles de diseño.



1989

Game Boy. El primer modelo se lanzó con un diseño tan cuadradote como resistente. Superado en ergonomía.



1994

Super Game Boy. Un accesorio para SNES con el que se podía disfrutar de los juegos en GB en la tele y ¡¡¡con 4 colores!!!



1995

Game Boy (de colores). Cinco años después, el sobrio diseño gris se amplió con 5 colores chillones (y este transparente).

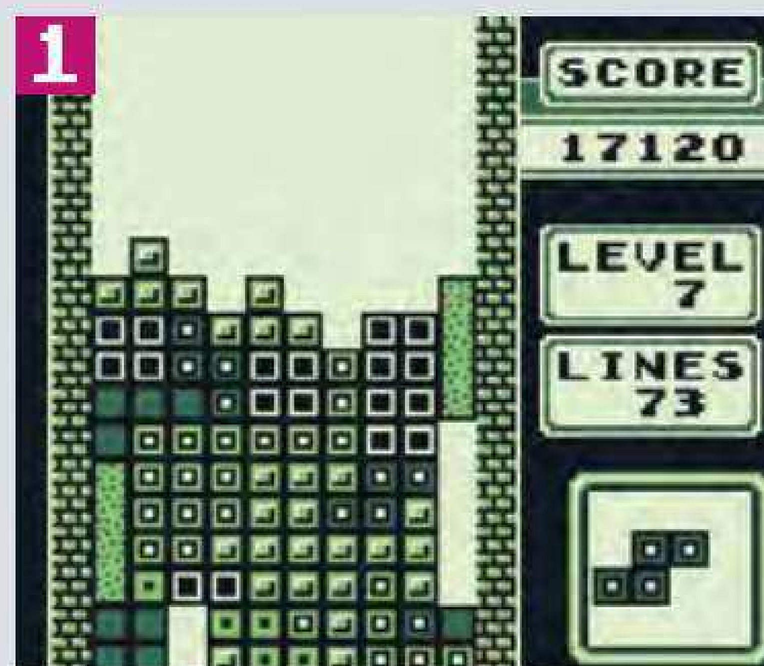


1996

Game Boy Pocket. El primer rediseño redujo su tamaño, al tiempo que mejoró la pantalla. Funcionaba con dos pilas AAA.

10 JUEGOS IMPRESCINDIBLES

Elegir 10 títulos de la primera GB, entre los más de 700 del catálogo, es una misión imposible. Aun así hay nombres que siguen resonando en los ecos del tiempo y que cualquier amante de lo portátil debería, cuando menos, probar...



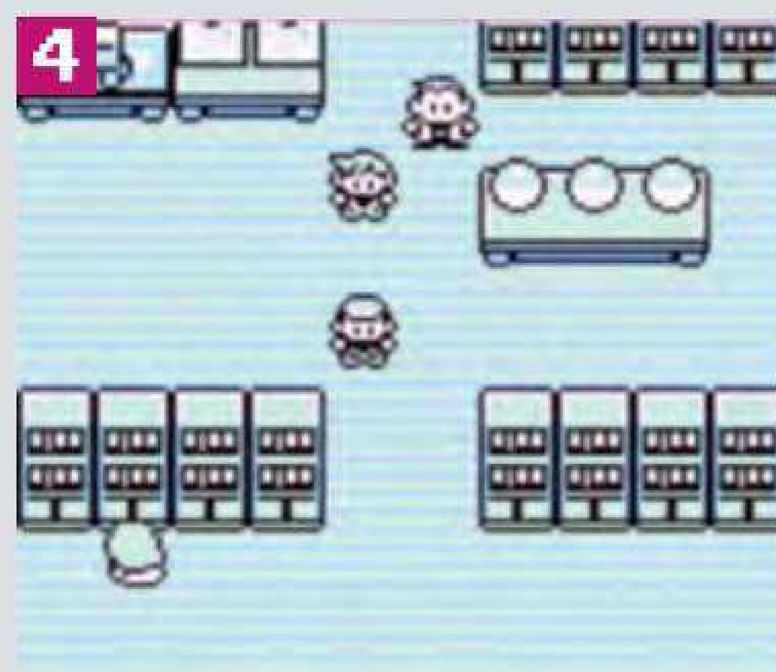
TETRIS. Es el más "vendido" de GB, al incluirse con la consola en Europa y EE.UU. ¿Quien no ha soñado con las piezas cayendo? ¿Con jugadas sin estar delante de la consola? ¿Tararear su música? Un absorbente clásico.



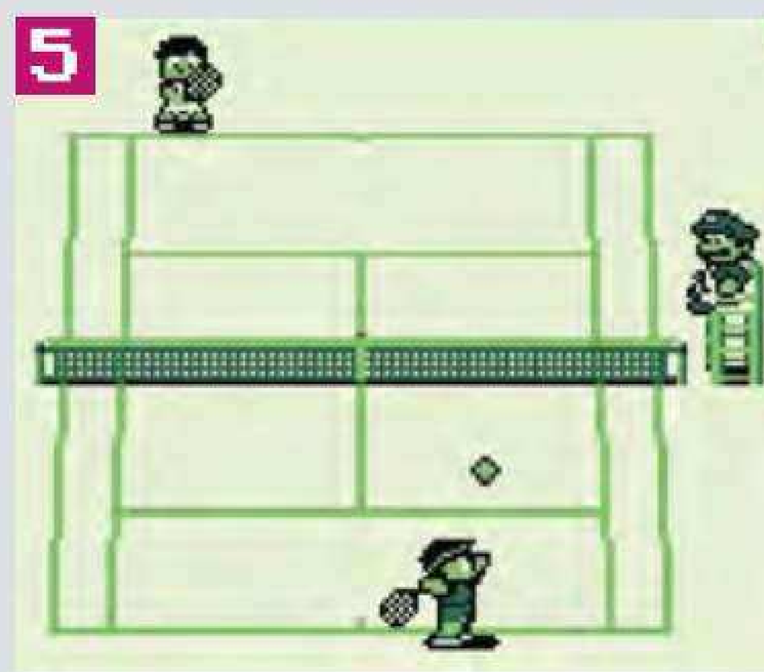
ZELDA: LINK'S AWAKENING. Disfrutar de un auténtico *Zelda* fue posible en 1993, con esta cuarta entrega de la serie y primera portátil. No aparece la princesa, ni Hyrule... pero es una gran aventura. Tuvo versión DX para GBC.



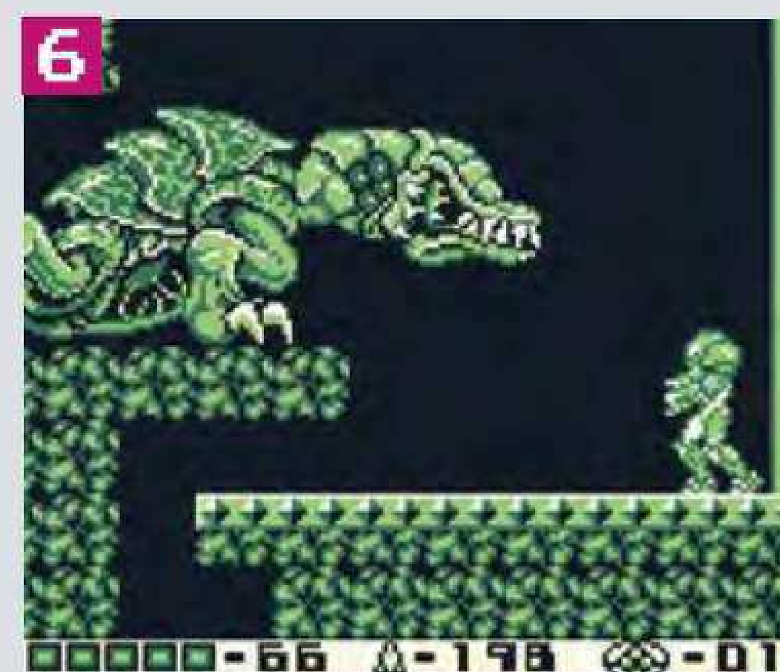
SUPER MARIO LAND. Fue uno de los juegos que acompañó el lanzamiento de la consola en Japón y Europa. Sí, fue superado por sus secuelas, pero la impresión de ver un plataformas 2D así no es algo que se olvida fácilmente.



POKÉMON. El fenómeno de los "monstruos coleccionables" nació en Game Boy, y fue su juego comercial más exitoso, con 32 millones de copias vendidas en todo el mundo, contando sus tres versiones (rojo, azul y verde).



TENNIS. Fue otro de los juegos de lanzamiento y la primera muestra de lo que podía ofrecer GB en deportes. Un título sencillo, pero que picaba cosa mala, sobre todo compitiendo contra un amigo vía cable Link.



METROID II. Samus continuó la saga de NES y, aunque ha envejecido regular, es clave para los hechos posteriores, como *Super Metroid*. Este año veremos una "reimaginación" de este clásico en 3DS (y tiene muy buena pinta).



MYSTIC QUEST. Conocido en EE.UU. como *Final Fantasy Adventure*, es en realidad el primer *Seiken Densetsu* (serie *Mana*). Un gran clon de *Zelda*, que daba peso a subir de nivel y contaba con música de Uematsu.



GARGOYLE'S QUEST. La aventura protagonizada por Firebrand, una de las gárgolas de *Ghost'n Goblins* también merece una mención especial. Fue una de las adelantadas a su tiempo y que hoy sigue divirtiendo...



SHADOW WARRIORS. Más conocido como *Ninja Gaiden* en otros territorios, este juego de acción destacó por un desarrollo que atrapaba de principio a fin y por una música que aún hoy resuena en nuestros tímpanos...



DONKEY KONG LAND. Fue el juego que más aprovechó el potencial técnico de GB, al adaptar con gran maestría los gráficos prerrenderizados de la saga de SNES. Un plataformas vistoso para el hardware... y la época, claro.

GAME BOY ES LA SEGUNDA CONSOLA MÁS VENDIDA DE LA HISTORIA DE NINTENDO, POR DETRÁS DE DS



1998

Game Boy Light. Se quedó en tierras japonesas. Incluía un botón para encender una luz alrededor de la pantalla.



1998

Game Boy Color. Segunda revisión del hardware para incluir color en los juegos (no funcionan en la original).



1998

Nintendo Mini Classics. El diseño de GB también fue la "carcasa" de estas Game & Watch mini, así como relojes.



2001

Game Boy Advance. Cambio total de hardware y diseño. Más potente, aunque tenía problemas de visibilidad...



2003

Game Boy SP. Primer rediseño de Advance, con cierre tipo concha, pantalla iluminada y más pequeña.



2003

Game Boy Player. Como el Super GB Player, pero con los juegos de GBA, GBC y GB a través de Game Cube.



2005

Game Boy Micro. Con DS ya a la venta, Nintendo produjo la GB más pequeña. Y con batería interna recargable.



RECORDAMOS **LA HISTORIA** DEL "GRAN FRACASO" DE NINTENDO

VIRTUAL BOY

Desde que el hombre empezó a experimentar con los videojuegos hace ya más de 50 años, uno de los sueños recurrentes siempre ha sido crear experiencias que envuelvan al jugador y lo transporten a mundos virtuales en 3D. Así, en los 90 asistimos al auge de la realidad virtual, con la llegada de las primeras recreativas que explotaban esta idea.

Nintendo, una vez más, fue pionera a la hora de intentar captar este concepto envolvente y trasladarlo a un dispositivo compacto diseñado para el uso doméstico que, aunque lejos de crear la sensación de inmersión en un mundo tridimensional, si conseguía crear un efecto 3D de profundidad en los juegos. En su gestación, bajo el nombre en clave VR-32, confluyeron varios factores. El primero y más importante fue el acercamiento a Nintendo de Reflection Technologies, quienes habían desarrollado una nueva tecnología para mostrar imágenes. Gunpei Yokoi, el genio visionario de Nintendo y cabeza del equipo de ingenieros más importante de la casa (conocido como Research & Development 1 o R&D1) vio el potencial de aplicar a los videojuegos este nuevo sistema, que giraba en torno a la idea de utilizar dos pantallas, cada una ofreciendo imágenes ligeramente distintas, para generar un efecto 3D. Unas imágenes que, en cada ojo, eran generadas por una hilera de 224 leds verticales, una lente y un sistema de espejos que giraba 50 veces por segundo.



¿EL PINCHAZO DE UN GENIO EXCEPCIONAL?

GUNPEI YOKOI fue el padre de muchos éxitos de Nintendo (Game & Watch, Game Boy...). Pero la "vergüenza" del fracaso de Virtual Boy le hizo salir de Nintendo sin su merecida gloria...

➔ EN 1992 NINTENDO FIRMA EN EXCLUSIVA un acuerdo con Reflection Technologies para explotar esta tecnología aplicada a los videojuegos y así, R&D1 comenzó a sentar las bases de lo que acabaría

El 21 de julio de 1995, Nintendo lanzó Virtual Boy en Japón, para muchos su mayor fracaso. Entre las razones de su batacazo están los mareos y el dolor de cabeza que provocaba, aunque no por ello deja de ser una máquina tan interesante como adelantada a su tiempo.

siendo Virtual Boy. Desde el primer momento se desecharon las tecnologías de seguimiento y posicionamiento en las 3D, por lo que el visor no tenía por qué sujetarse a la cabeza y podía descansar sobre un soporte. También se tomó la decisión de utilizar un procesador de 32 bits, el NEC810, parecido al que usarían las nuevas consolas PlayStation y Saturn, pero con un pequeño matiz: aquí, ese descomunal poder tecnológico -para la época- se tendría que "dividir" para crear dos imágenes distintas, una para cada ojo, por lo que los juegos no llegarían nunca al nivel de lo que veríamos en PlayStation o Saturn.

Parte de estas decisiones fueron llegando a la prensa nipona, que caldeó el ambiente con la nueva VR-32. Además, el mero hecho de venir apadrinada por Gunpei Yokoi, el padre de Game Boy, hizo que muchos esperaran a la sucesora de la exitosa portátil. ▶▶

PROTOTIPOS Y RAREZAS

El primer prototipo de Virtual Boy se mostró en 1994, en la feria Shoshinkai (o Nintendo Space World) y lo hizo con un modelo ligeramente distinto (en colores azul y rojo, con logos distintos e incluso un mando con un conector PS/2). Aparte, los fans del sistema han creado desde muebles al estilo recreativa a sistemas de sujeción todo en uno...



LA CONSOLA AL DETALLE





CONTROLES DE IMAGEN

Estas piezas, un selector y un dial permiten modificar la disposición del sistema de espejos que crea el efecto 3D. Así, puedes modificar la profundidad del efecto y ajustarlo a tus ojos, si eres miope, hipermétrope...



LENTES

Cada ojo recibe una imagen distinta para generar el efecto 3D. En el visor también están el control de volumen, la entrada de los cascos y el pad, la ranura de los cartuchos...



STAND

Estas patas metálicas, que parecen un poco endebles, están coronadas por una pinza de sujeción que además controla la inclinación del visor. Su botón permite soltar el visor fácilmente.



EL MANDO

Tiene dos crucetas para controlar el movimiento en las 3D (si el juego lo requiere), botones A, B, Start y Select. Y compartimento para pilas. ¿No sentís en él la idea para el pad de Nintendo 64?

HAY VIDA DESPUÉS DE LA MUERTE

Virtual Boy tuvo pocos juegos, pero sus fans lo han arreglado rescatando prototipos, juegos no lanzados o creando nuevos.



BALLFACE. Un prototipo del juego de Bulletproof Soft (terminado al 80%) fue comprado por miles de dólares, completado y lanzado en cartucho.



STREET FIGHTER II. Se trata solo de una demo, que adaptó parte del juego de Super Nintendo. Sobra decir que se mueve de lujo en Virtual Boy...



SNATCHER. La genial aventura de Hideo Kojima es otro de los proyectos que están siendo adaptados al visor de Nintendo. Veremos si lo terminan.

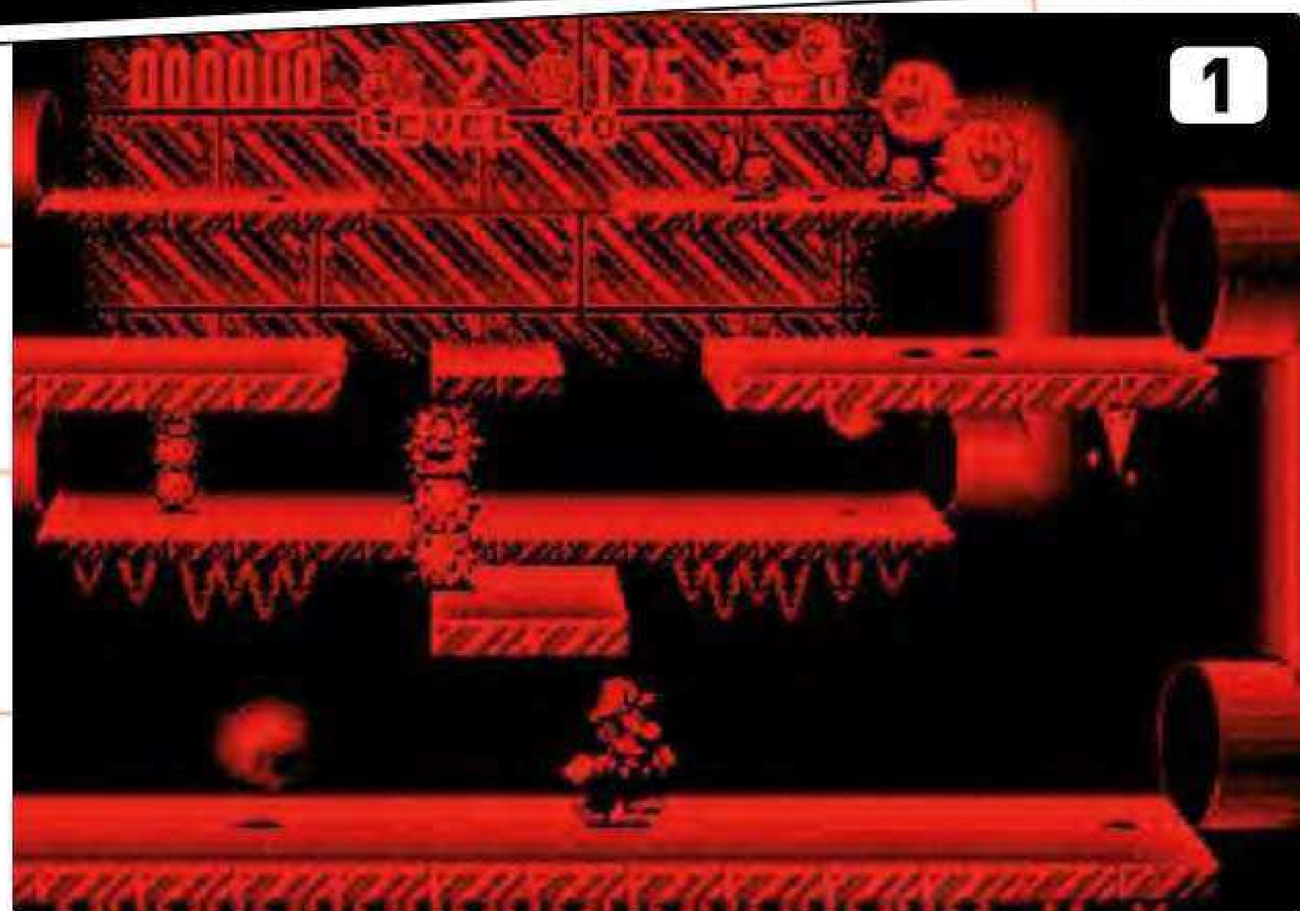
Pero no fue así. En noviembre de 1994, Virtual Boy se mostró por primera vez en el desaparecido Shoshinkai (también conocido como Nintendo Space World), un evento para mostrar las novedades de Nintendo. Tras este primer contacto, muchos periodistas entraron en "shock" y las críticas hacia el sistema no se hicieron esperar, concentrándose en torno a varios aspectos. El primero fue que parte de la prensa se esperaba una máquina capaz de rivalizar con PlayStation y Saturn, pero encontraron una continuación de lo visto en Game Boy. De hecho, es curioso que fuera un dispositivo orientado a las 3D, pero que no contara con hardware dedicado a las 3D. Y no solo eso: la paleta de colores estaba limitada al rojo y el negro. La elección del rojo se debió a dos razones muy sencillas: el precio de los leds de los demás colores era demasiado alto y, además, el rojo era el más eficiente desde el punto de vista de consumo energético. Por si todo esto fuera poco, esta "inocente" decisión trajo de la mano otros problemas asociados: dolores de cabeza, mareos, mal cuerpo e incluso en algunos casos, forzar los ojos hacia el estrabismo. En algunos casos, estos problemas surgieron porque el visor no estaba bien ajustado, pero aún con todo, Gunpei Yokoi sabía que el hardware necesitaba más tiempo para terminar de pulir algunas aristas. Nintendo se lo denegó: era hora de empezar a recuperar la enorme inversión realizada.

LAS BAJÍSIMAS VENTAS DE VIRTUAL BOY LA SACARON DEL MERCADO CON APENAS DOCE MESES DE VIDA.

→ HIROSHI YAMAUCHI, EL MÁXIMO JEFE DE NINTENDO, no escuchó a Yokoi e hizo oídos sordos ante estas primeras críticas. No contento con eso, vaticinó que, solo en Japón, se venderían 3 millones de Virtual Boy y 14 millones de cartuchos

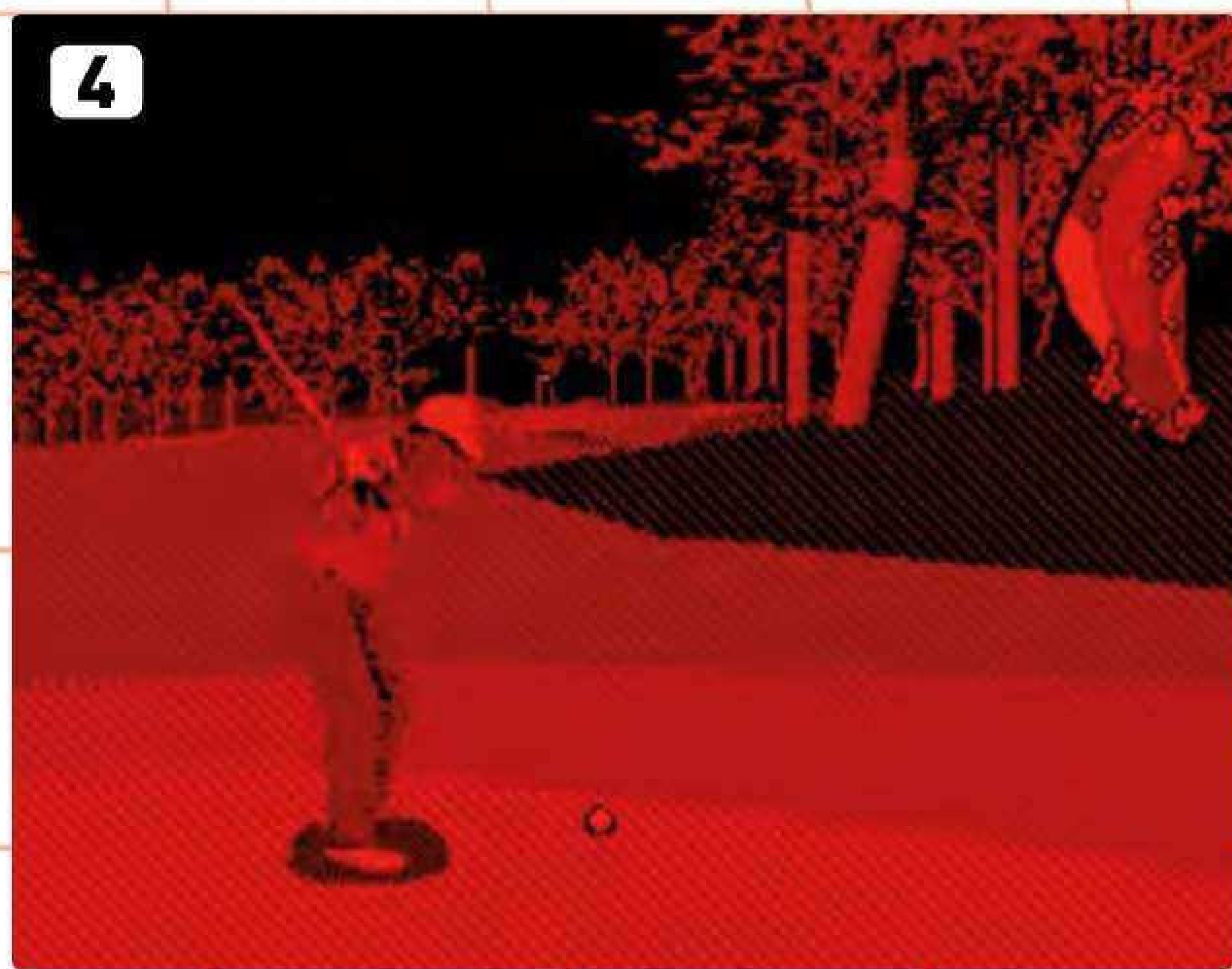
TODOS LOS JUEGOS DE VIRTUAL BOY

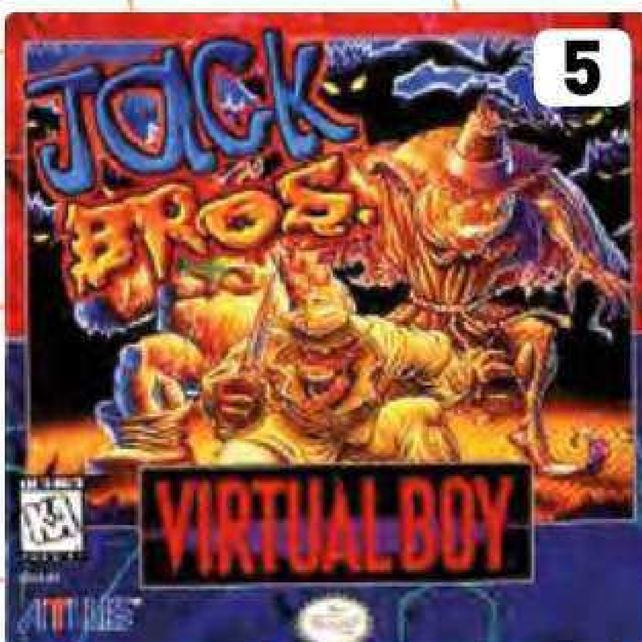
La breve vida del sistema se tradujo en un catálogo realmente reducido, compuesto por 22 títulos (solo 14 salieron en EE.UU. y 19 en Japón). Aquí los tienes todos juntitos, pero si te quieres hacer con ellos, prepara la cartera...













1 MARIO CLASH. El primer juego 3-D de Mario es una adaptación del *Mario Bros.* original. Salió en 1995, en Japón y EE.UU.

2 NESTER FUNKY BOWLING. Juego de bolos al uso, desarrollado por Saffire Corp. Salió solo en EE.UU.

3 GALACTIC PINBALL. Un pinball que cambia la bola por un disco, y que ofrece 4 mesas. Es obra de Intelligent Systems.

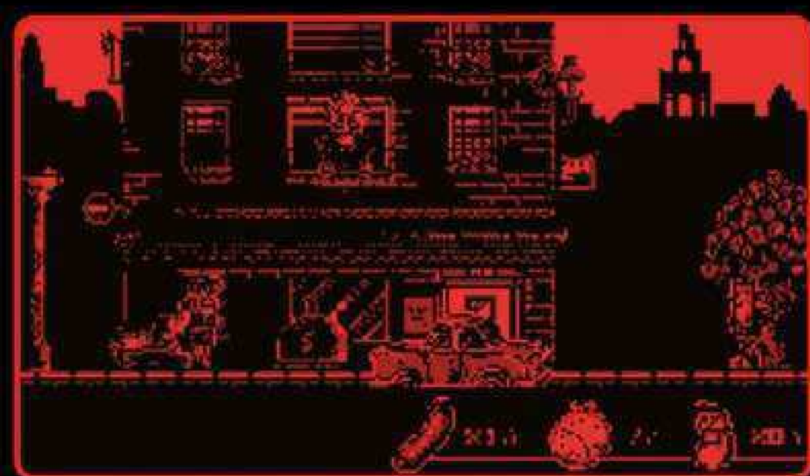
4 GOLF. *T&E Golf* en Japón. Ofrece un circuito ficticio con 18 hoyos y su control tiene en cuenta el viento, la postura, la fuerza...

5 JACK BROS. El primer spin-off de *Shin Megami Tensei* traducido al inglés. Es un juego de acción. La versión USA está cotizada.

6 SPACE SQUASH. Un juego en la línea de Pong, pero en las 3D y pudiendo rebotar la bola en las paredes y techo. Divertido y con buen efecto 3D.

7 RED ALARM. Imagina un *Starfox* 3-D, y con modelos básicos poligonales (sin textura), y voilá. Eso sí, los gráficos son un poco confusos al principio.





CAPITÁN SEVILLA 2. Hasta el soft español ha tenido cabida en la escena de Virtual Boy, con esta secuela de un juego de Spectrum.



MARIO KART VIRTUAL CUP. La breve vida de VB impidió que viera nacer una entrega de *Mario Kart*, algo que los fans están arreglando...



VB RACING. Como si de un clon de *OutRun* se tratara, este arcade de velocidad lleva en desarrollo desde 2008, y cuenta con una demo.



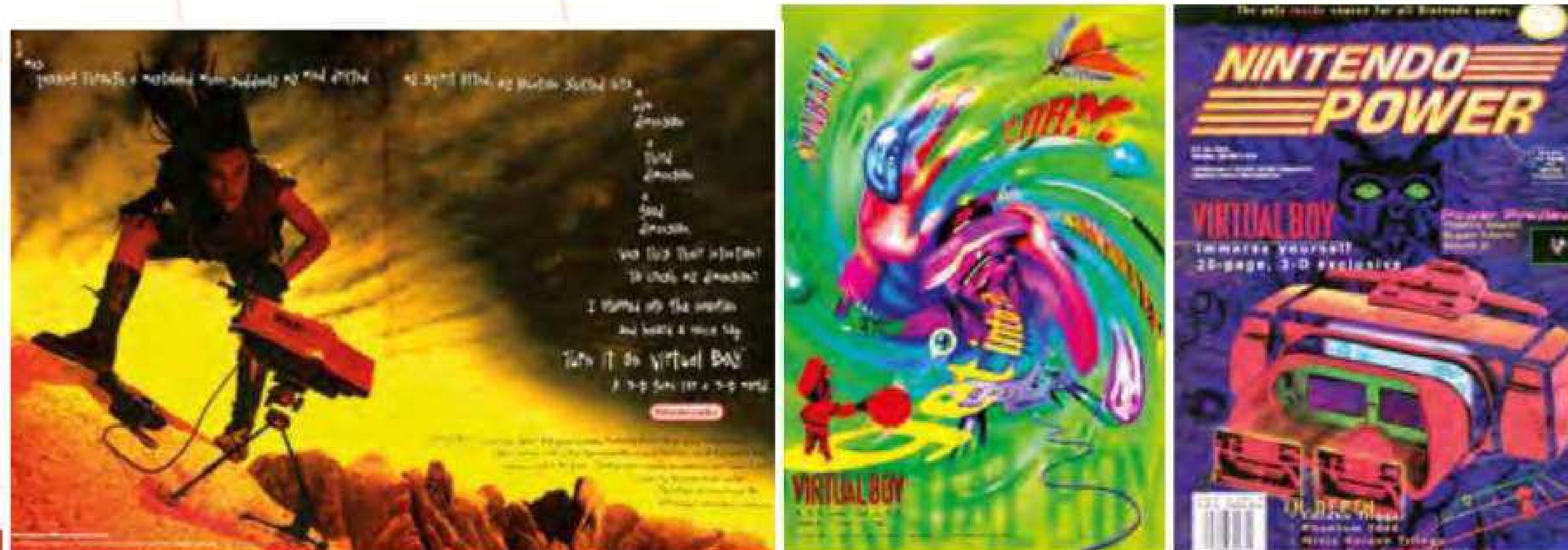
HUNTER. Otro título sin terminar, pero especialmente interesante por jugar abiertamente con los entornos y figuras poligonales.

antes de terminar el año fiscal. Pero todo salió al revés de lo previsto. En toda su vida, que fue de aproximadamente un año, la consola no llegó a vender ni 800.000 unidades (contando el mercado americano). Las interminables colas, presentes en el lanzamiento de Super Famicom, brillaron por su ausencia. Contra todo pronóstico, el día de lanzamiento Virtual Boy no se agotó, y su precio de lanzamiento, 19.900 yenes (unos 140 euros al cambio actual), pronto se vio rebajado a 15.000 yenes, para ver si así se animaba la cosa (algo que no pasó).

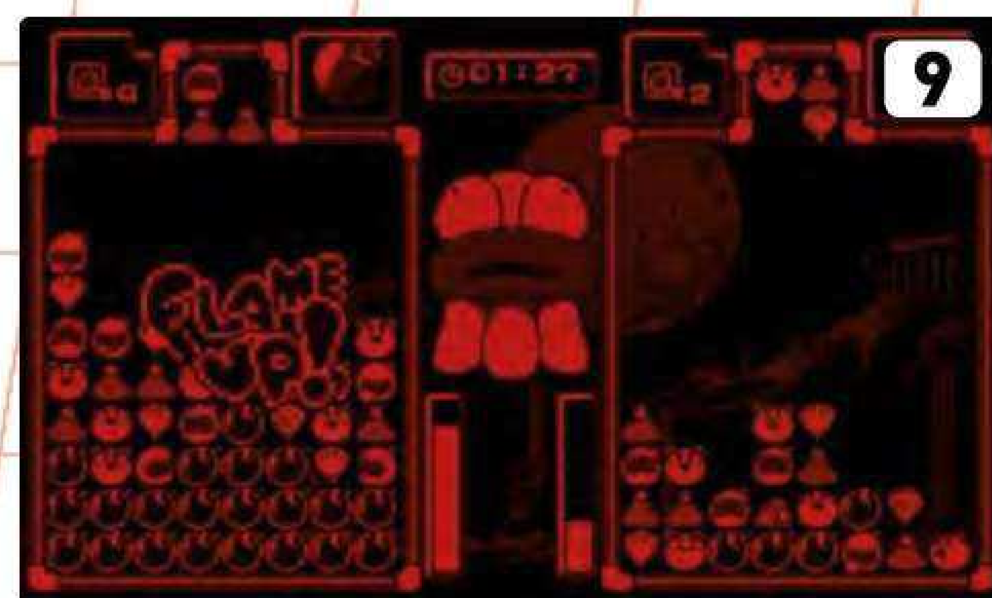
Las razones de este descalabro, aparte de las técnicas indicadas antes, fueron también, en parte, culpa del propio catálogo de lanzamiento. No hubo ningún *Mario* plataformero de verdad, ni *F-Zero*, ni *The Legend of Zelda*... ni ninguna de las sagas más famosas de los estudios internos de Nintendo.

LA PUBLICIDAD TAMPOCO AYUDÓ...

Como ha pasado con 3DS, Nintendo no lo tuvo fácil para mostrar en las revistas especializadas, la publicidad y los anuncios de TV lo que hacía especial a Virtual Boy: su efecto 3D. Los anuncios fueron bastante confusos, con eslóganes un tanto "tontorrones" (como un juego 3-D para un mundo 3-D". Fue portada de la revista Nintendo Power (para miembros del Club Nintendo americano).







8 MARIO TENNIS. Fue el primer juego deportivo de Mario. Se centró en la parte "realista" del deporte, sin Power Ups. Fue juego de lanzamiento en EE.UU. y Japón.

9 PANIC BOMBER. Un puzle tipo *Puyo Puyo* inspirado en *Bomberman*. Es básicamente un juego 2D, con detallitos aquí y allá que explotan el efecto 3D... pero vamos, nada realmente excepcional.

10 3D TETRIS. Uno de los exclusivos de EE.UU. Era el clásico puzle que todos conocemos, pero aplicado a las 3D, apilando las piezas en diversas capas.

11 INNSMOUTH NO YAKATA. Shooter de culto en el que recorremos una gran mansión llena de criaturas en 1ª persona.

12 SD GUNDAM DIMENSION WAR. Una de las rarezas más cotizadas de VB. Un juego de estrategia por turnos con las versiones Super Deformed de los mechas. Junto a *Virtual Bowling*, fue el último juego que se lanzó en Japón (no salió en USA).

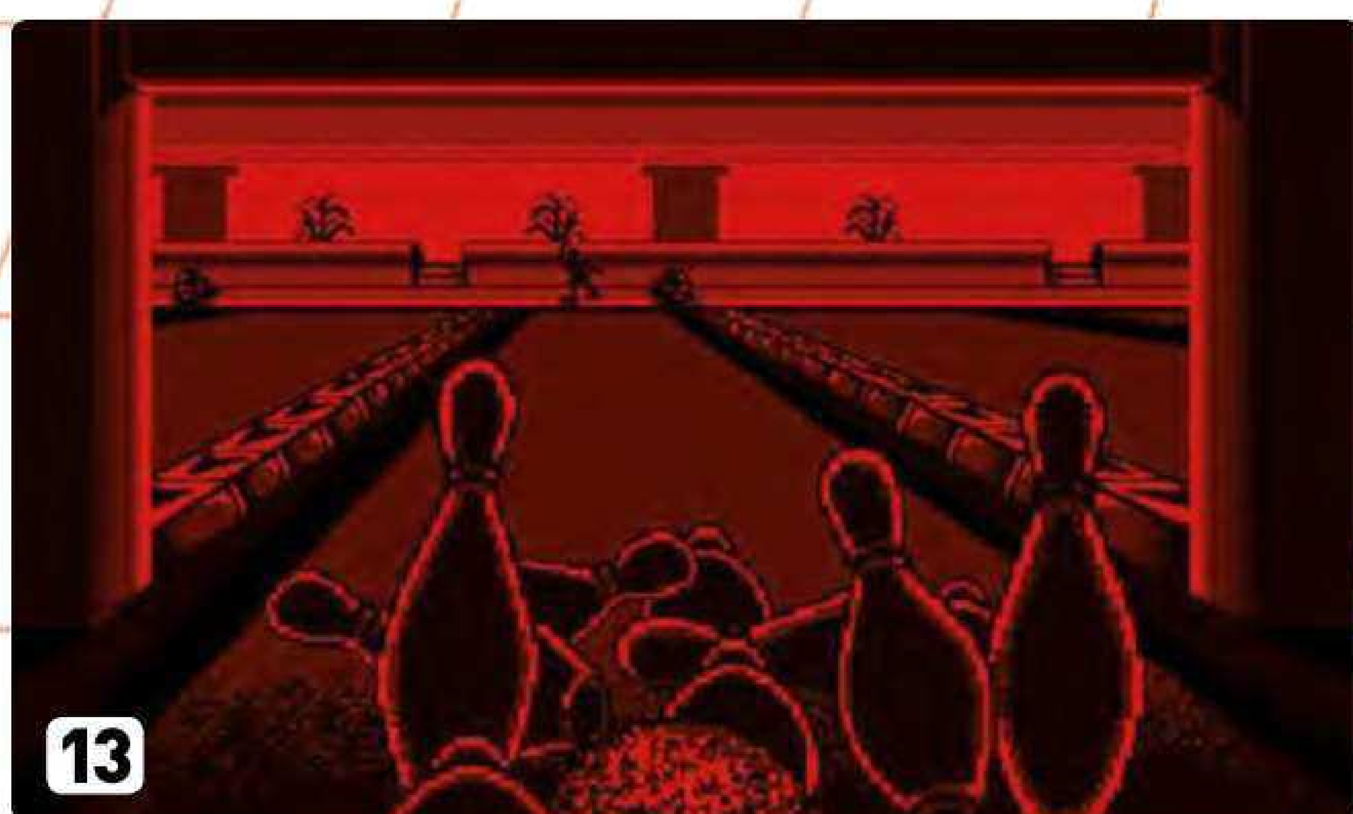
13 VIRTUAL BOWLING. Como acabamos de decir, fue el otro último lanzamiento en Japón, un decente juego de bolos, muy superior a *Nester*. No salió en EE.UU., y hoy por hoy es el juego más cotizado del sistema.

14 SPACE INVADERS. ¿Qué decir del clásico de Taito? Esta *Virtual Collection* fue exclusivo de Japón e incluye versiones 2D y 3D del clásico y su secuela. Es también otra de las rarezas más buscadas.











VIRTUAL BOY **Y SUS CAMEOS**

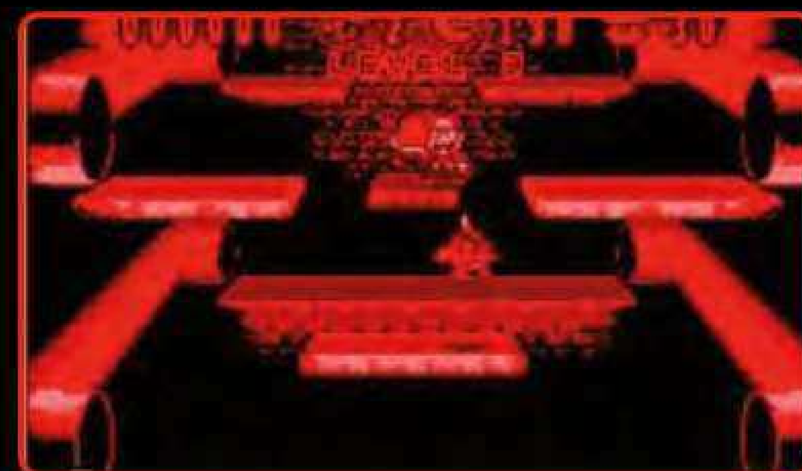
El "gran fracaso" de Nintendo no ha dejado de tener guiños y referencias en videojuegos posteriores y otros medios de expresión como estos...



GAME & WARIO. Los juegos de micro juegos de Wario, como este de Wii U, son expertos en colarnos VB por ahí...



LOS SIMPSON. El último videojuego de la televisiva familia estaba repleto de guiños, uno dedicado al visor...



WARIOWARE INC. Este juego de Wario de GBA recreaba, hasta en los colores, un juego de VB, *Mario Clash*.

3D ENVOLVENTE, **UN SUEÑO RECURRENTE**

El "sueño" de meternos en un videojuego ha estado presente desde sus orígenes. En 1957, se probó suerte con la coin-op *Sensorama* **(1)**; en los 80, se lanzaron visores con un único juego, como los de Tommy **(2)** e incluso Sega **(3)** pensó en ello. Oculus **(4)** ha sido una de las últimas apuestas del mercado.

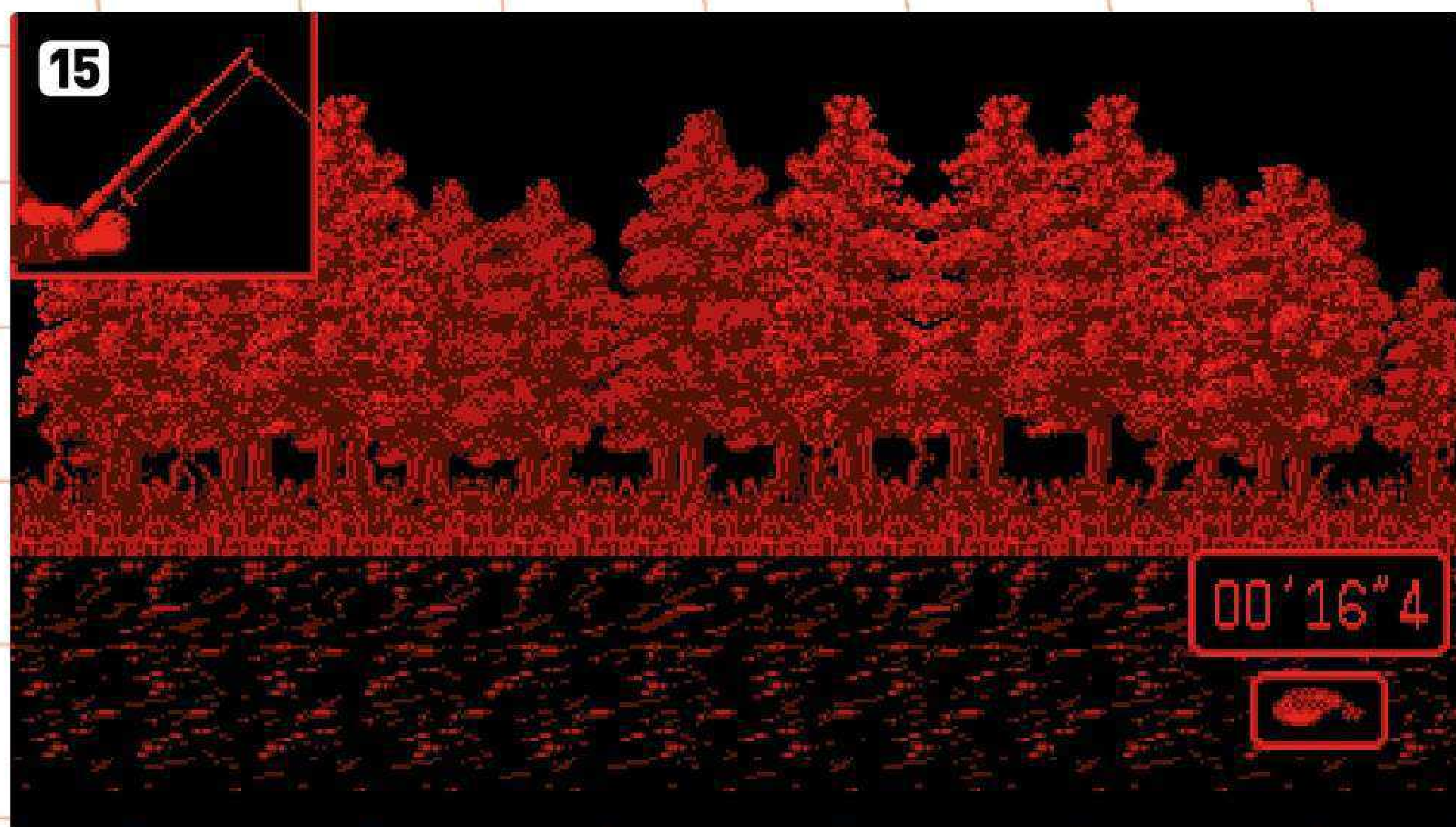


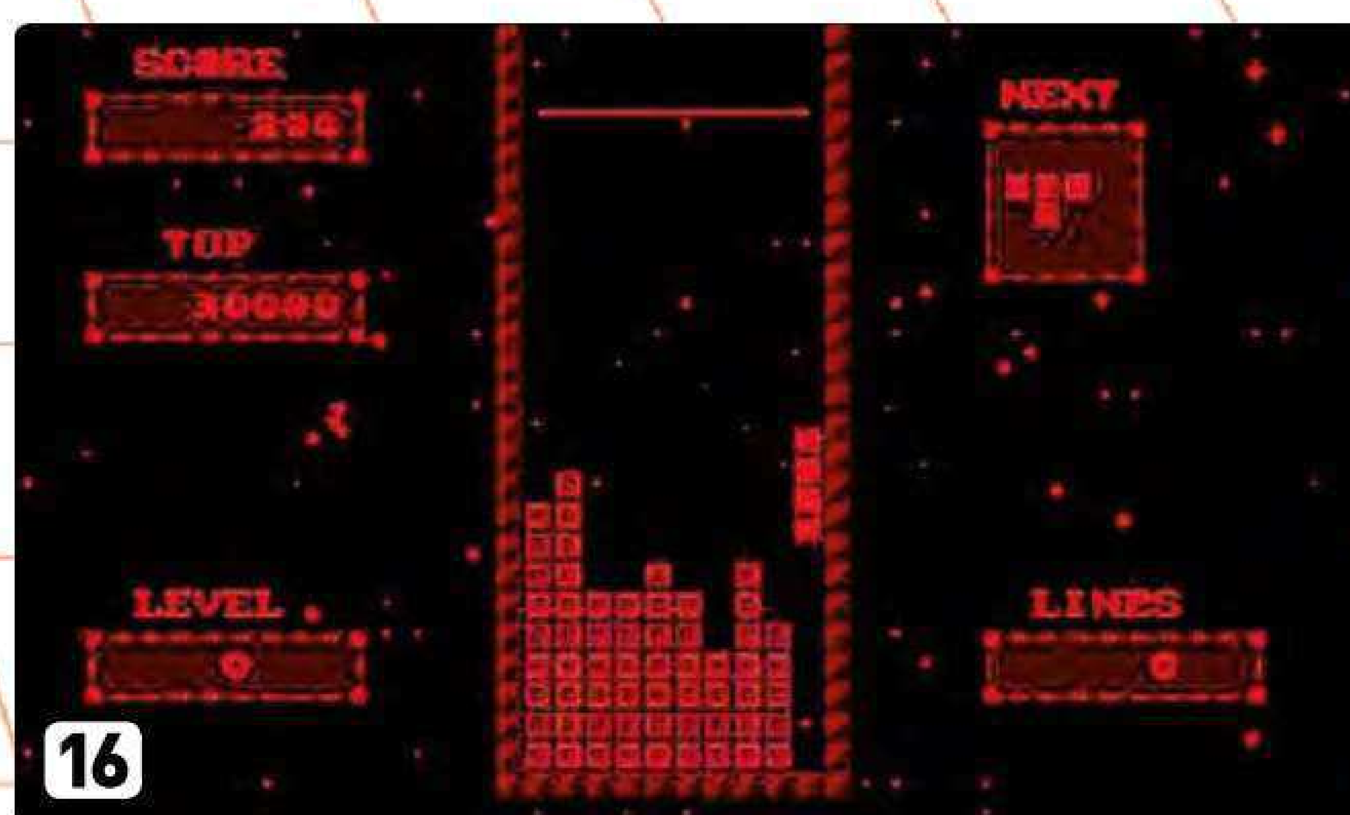




A esta carestía de títulos propios de renombre se sumó la ausencia de respaldo de los third parties, en parte provocada por la propia Nintendo, que limitó de primeras el acceso a la nueva tecnología para garantizar unos mínimos de calidad... y terminó siendo perjudicial para el futuro de la máquina.

→APENAS UN MES DESPUÉS DE SU ESTRENO NIPÓN, la consola se lanzó en EE.UU. y las escenas de apatía se volvieron a repetir. No hubo interés en la máquina, a pesar de que algunas cosas, como el apoyo de los third parties, había cambiado en su aventura americana. Como en Japón, hubo bajadas de precios simbólicas, pero 9 meses después Virtual Boy ya se estaba liquidando por 99 dólares. Estos dos fracasos consecutivos, y tan próximos en el tiempo, exterminaron por completo cualquier posibilidad de

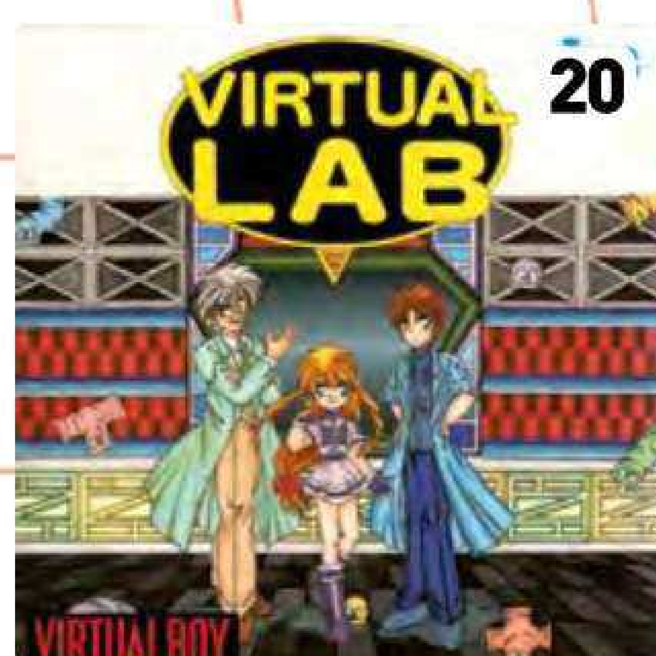














15 VIRTUAL FISHING. Juego de pesca con múltiples torneos y buenos efectos visuales bajo el agua. Tampoco salió de Japón.

16 V-TETRIS. Sí, Virtual Boy tuvo 2 versiones de *Tetris*, esta más en sintonía con la original, aunque algún modo jugaba con el 3D.

17 WATERWORLD. Juego de acción que recreaba la peli. Fue el antepenúltimo lanzamiento en EE.UU. y último de un third party.

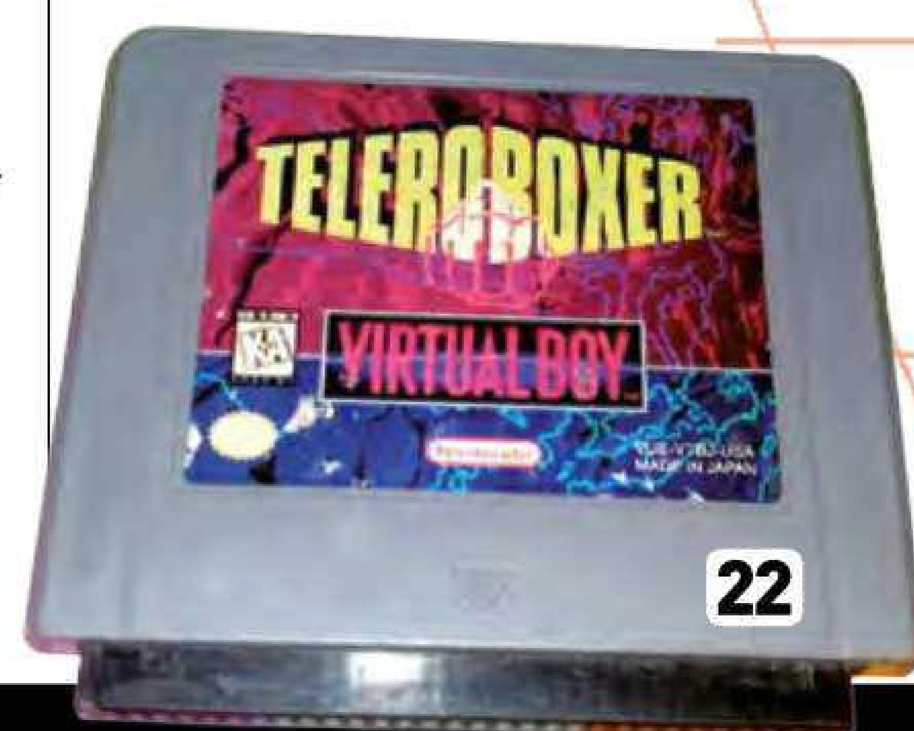
18 WARIO LAND. Uno de los mejores juegos del sistema, un plataformas 2D puro con efectos 3D brillantes (como la BSO).

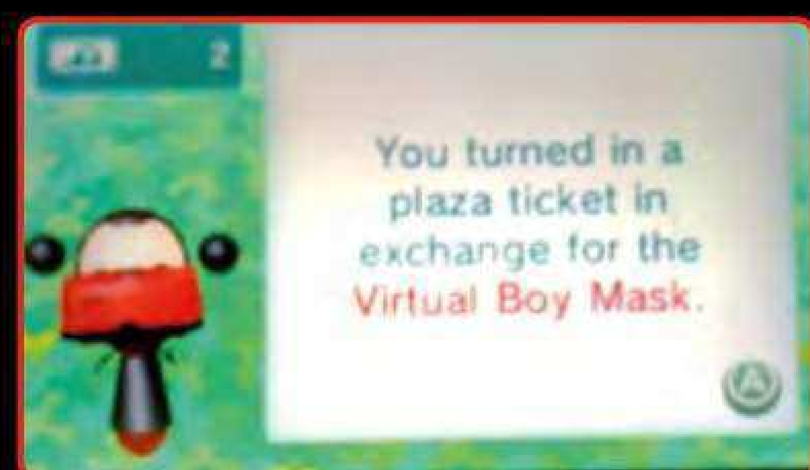
19 BASEBALL. Un simulador de baseball algo simple y que, a pesar de algunos buenos usos de las 3D, resulta dificililllo y, además, con escasos modos de juego.

20 VIRTUAL LAB. Otro puzle con piezas que caen, muy cotizado por un error en la caja y el cartucho (pone "licensed by Nintenndo").

21 VERTICAL FORCE. "Mata-mata" que nos permite cambiar entre dos alturas o planos, algo imprescindible para acabar con algunos jefes.

22 TELEROBOXER. Juego de boxeo en vista subjetiva que recuerda a *Punch Out*! aunque los controles son algo más durillos y puede resultar algo difícil.





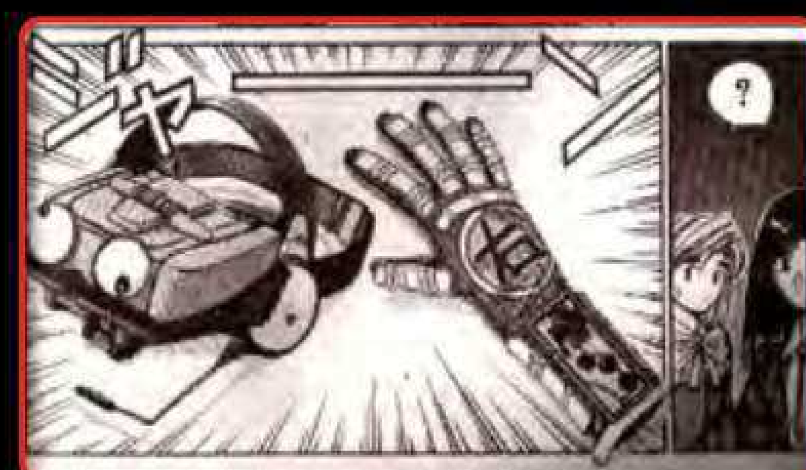
PLAZA Mii. 3DS también tiene su propio homenaje al visor, en forma de complemento para nuestro Mii.



NO MORE HEROES. En el juego de Grasshopper, uno de los villanos usa unos prismáticos... muy "familiares".



PAPER MARIO. Wii tampoco dejó de homenajear al visor de realidad virtual y "coló" uno en un escenario.



OTROS MEDIOS. VB ha aparecido en mangas (Ai Ga Tomaranai), carteles de bandas de rock como Randy, etc.

que la consola llegara a Europa. Con ella también se quedaron por el camino algunos periféricos previstos, como un cable "link" para conectar dos Virtual Boy por su puerto "EXT".

Pero, aun con todas las críticas que recibió, desde los mareos a ser una experiencia antisocial y excluyente (antagonista de Game Boy), que no era realmente un sistema portátil —aunque gracias al compartimento para 6 pilas en el mando si era autónomo—, o que provocaba dolores de cuello, daño ocular en menores de 7 años o no estar diseñada para largas sesiones de juego, cualquiera que ha probado una Virtual Boy, incluidos nosotros, reconoce que es algo único y especial. El logrado efecto de profundidad aportó un punto a sus juegos que, salvo PS VR, hoy día no tienen el resto de consolas, y no era raro, por ejemplo, acabar moviendo la cabeza para esquivar el ataque del primer jefe final en *Wario Land*, uno de sus mejores juegos. Quizá si Nintendo le hubiera dado algo más de tiempo a Gunpei Yokoi, si hubieran abierto más la mano a más desarrolladores nipones o si hubieran apostado por un dispositivo más caro y a todo color, quizá, solo quizá, Virtual Boy hubiera sido un gran éxito.

VIRTUAL BOY TUVO MULTITUD DE PROBLEMAS, PERO NADIE PUEDE NEGAR QUE SU EFECTO 3D SIGUE SIENDO ÚNICO.

Pero por desgracia, la historia la ha condenado a ser "el gran fracaso" de Nintendo, una pieza de hardware que, a pesar de sus carencias, de sus problemas y de su escasez de software fue una máquina visionaria, adelantada a su tiempo y que logró hacer aquello que perseguía. Puede que no de la mejor manera posible, pero aún con todo, no le impide ser una experiencia única y hasta hoy irrepetible, algo que la ha convertido en uno de los mayores objetos de deseo de los coleccionistas. ■



SEGA MAG DEL

Aunque no es la que un día fue, Sega continúa luchando por sobrevivir en un mundo injusto que nunca la acabó de comprender. Pasamos revista al legado de la compañía que vino del futuro y que convenció a millones de personas de que los erizos podían ser azules.

Hace unos años se anunció que la división estadounidense de Sega se reestructuraba para centrar sus esfuerzos a los juegos online y para móviles, dejando las consolas en un segundo plano. Muchos catastrofistas pusieron el grito en el cielo, pero eso no significaba que la compañía vaya a dejar de hacer títulos como los de toda la vida. Es obvio que no atraviesa su

LEYENDAS DE LA INDUSTRIA

LA HISTORIA DE SEGA, como la de toda buena empresa, está directamente asociada a las personas que formaron parte de ella. Los directivos no siempre supieron dar la talla, pero tuvieron ramalazos de genialidad que ayudaron a posicionar a la compañía en un mercado que Nintendo llegó casi a monopolizar. En cuanto al talento creativo, ha habido nombres propios que han sentado cátedra, aunque casi todos han abandonado el nido.



MARTY BROMLEY. Tras la prohibición de las tragaperras en Estados Unidos, se marchó a Japón y en 1952 fundó Service Games, para explotarlas allí.



HAYAO NAKAYAMA. Presidente de Sega entre 1984 y 1998, combinó grandes decisiones con pifias motivadas por su orgullo y su cálculo de los tiempos.



DAVID ROSEN. Creó Rosen Enterprises en Japón, en 1954, y fue pionero en el ámbito de los fotomatones. Más tarde, pasó a importar máquinas electromecánicas.



TOM KALINSKE. Fue presidente de Sega of América en los 90 y hay que atribuirle gran parte del éxito de Mega Drive en EE.UU., gracias a que tuvo "carta blanca".

IA AL SERVICIO VIDEOJUEGO

mejor momento económico (de hecho, si algo la ha caracterizado siempre, es su atracción por vivir en la cuerda floja), pero su división japonesa sigue viva, tiene varios estudios de vanguardia en Occidente (como Creative Assembly y Relic Entertainment) y, en los últimos años, ha demostrado saber financiar obras de calidad de estudios "third party" como Platinum Games. Aclarado ese punto, hemos querido rendir nuestro particular homenaje a una compañía sin la que sería imposible entender la industria de los videojuegos tal y como la conocemos hoy en día. Larga y próspera vida a Sega.

➔LA PREHISTORIA DE SEGA hay que buscarla en las catacumbas del siglo XX, en el Hawáii de la II Guerra Mundial. En 1940, Marty Bromley fundó Standard Games para llenar de máquinas tragaperras las bases militares de la región. Más tarde, un decreto del gobierno las prohibiría, por lo que Bromley decidió exportarlas a Japón, para lo que creó, en 1952, una empresa llamada Service Games (he ahí el origen del nombre). Casi a la vez, en 1954, otro estadounidense, David Rosen, fundaba otra empresa en el país del sol naciente. Rosen Enterprises abrió fotomatones para que cualquiera pudiera ▸▸



YU SUZUKI. Se labró un nombre con sus muchas recreativas (*OutRun*, *Hang-On*, *After Burner*, *Virtua Fighter*) y se coronó con *Shenmue*. Es un genio del videojuego.



NORIYOSHI OHBA. Dirigió y produjo títulos de la talla de *Streets of Rage*, *The Revenge of Shinobi*, *Skies of Arcadia* o *Wonder Boy in Monster Land*.



TOSHIHIRO NAGOSHI. El productor de *Yakuza* es el baluarte actual de Sega. Hace de supervisor en muchos proyectos.

YUJI NAKA. Se le conoce por ser el padre de *Sonic*, pero también trabajó en *Phantasy Star*, *NiGHTS into Dreams*, *Samba de Amigo* o *ChuChu Rocket!*.



TETSUYA MIZUGUCHI. Tras *Sega Rally*, se dejó llevar por la psicodelia en *Space Channel 5*, *REZ*, *Lumines* o *Child of Eden* (los dos últimos, ya fuera de Sega).



YUZO KOSHIRO. A él le debemos la legendaria banda sonora de *Streets of Rage* o *Shinobi*. También metió mano en la de los dos *Shenmue*.





¿CONSOLAS DE SU TIEMPO?

SEGA HA TENIDO SEIS GRANDES MÁQUINAS a lo largo de su historia. Todas albergaron títulos brillantes, pero la suerte no siempre acompañó, ya fuera por el momento en que se lanzaron o por algún fallo en su concepción. Sin embargo, Sega fue pionera en muchos sentidos y sus consolas se recuerdan con añoranza.



MASTER SYTEM. Tras el crack de Atari, Sega se animó a dar el salto al mercado doméstico con una consola de 8 bits. En Japón (Mark III), tuvo varias versiones.



MEGA DRIVE. Conocida como Genesis en EE.UU., es la consola más exitosa de Sega. Salió muy pronto y eso derivó en dos errores de Sega por querer mejorar su hardware: el MegaCD y el 32X.



Hang-On



Space Harrier



Alex Kidd in Miracle World

OutRun



After Burner II



Wonder Boy



Golden Axe

obtener fotos baratas para los documentos de identidad. Después de que muchos otros le copiaran, cambió de tercio e importó máquinas electromecánicas. En 1964, Service Games y Rosen Enterprises se fusionaron, lo que dio lugar a Sega Enterprises, de modo que, en 1966, la empresa empezó a fabricar sus propias máquinas arcade, que la hicieron crecer rápidamente, lo que motivó a Gulf & Western, por entonces dueña de la Paramount, a adquirirla. En 1979, Rosen compró una compañía de distribución dirigida por Hayao Nakayama, quien, a la postre, se convirtió en director ejecutivo, después de que él mismo y Rosen recompraran la empresa a Gulf & Western.

EN LOS AÑOS 80 se popularizaron las recreativas, con los sistemas de juego e imagen que hoy conocemos. Títulos como *Monaco GP*, *Turbo* o *Zaxxon* fueron un éxito. Pese al crack de Atari en 1983, Sega dio el salto al mercado doméstico con la primera versión para Japón de Master System. La monopolística competencia de NES, la arrasó en su tierra natal, pero cuando se lanzó en EE.UU. y Europa funcionó más que bien, pese al poco apoyo de "third parties" y a la escasa publicidad. En su afán por innovar, Sega ya dotó a aquella máquina de un periférico con forma de pistola o gafas 3D, en las que por cierto trabajó Mark Cerny, el llamado "arquitecto" de PS4.

El gran empujón llegaría con Mega Drive, que en buena medida era como tener una recreativa en casa. Aprovechando su experiencia con la placa System 16 de recreativas, Sega se adelantó enormemente a Nintendo en su particular guerra de las consolas. Con su nueva máquina de 16 bits, que salió en 1988 en Japón y en los dos años siguientes en Norteamérica y Europa, la compañía logró plantar cara. No en vano, es la consola más vendida de su historia, con 30 millones de unidades. Igual que Nintendo tenía a Mario, la compañía

> EL GRAN EMPUJÓN DE SEGA LLEGARÍA CON MEGA DRIVE



GAME GEAR. Era mucho más completa que Game Boy, con su pantalla a color retroiluminada, pero su consumo de pilas la hacía menos útil como portátil.



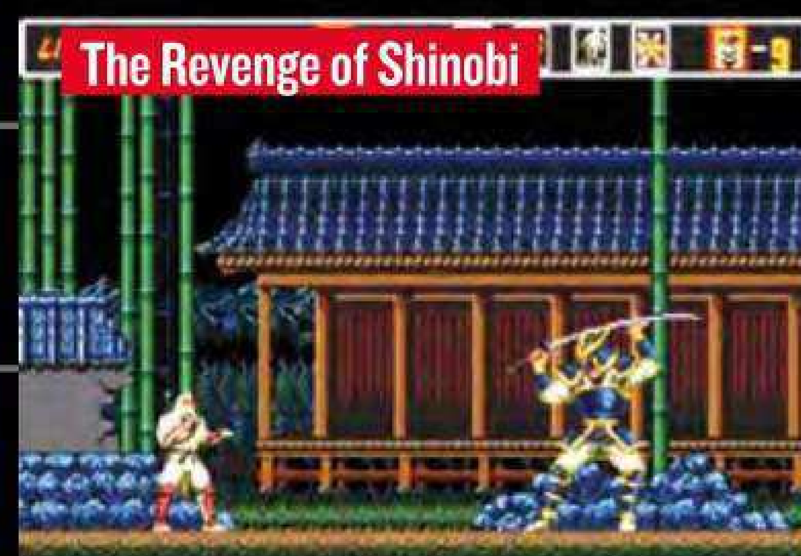


SATURN. Es, seguramente, el mayor error en la historia de Sega. Salió condenada, con un hardware que era difícil de manejar. La irrupción de PlayStation hizo el resto.



DREAMCAST. Fue una adelantada a su tiempo. Nunca una consola ha tenido tantos y tan buenos juegos en tan poco tiempo de vida.

EN LOS AÑOS 90, SEGA ENCADENÓ TRES FATALIDADES: MEGA CD, 32X Y SATURN



The Revenge of Shinobi



Columns



Sonic The Hedgehog



Castle of Illusion



Streets of Rage

necesitaba una mascota: en 1991, nacía Sonic. El erizo azul ayudó a popularizar la consola, en buena medida gracias a que Tom Kalinske, presidente de Sega of America, convenció a la división japonesa de que había que vender la consola junto con ese juego, en lugar de con el insulso *Altered Beast*. También ayudó la estrecha colaboración que hubo durante esos años con una incipiente Electronic Arts, que la surtió de sagas deportivas como *John Madden Football* o *FIFA*.

➔**LA PRIMERA MITAD DE LOS 90** fue una etapa dorada para Sega, reflejada en la ampliación al ámbito portátil con Game Gear, pero también llevó aparejada una trilogía de errores, incubada por Sega Japón, que sería su ruina. Los dos primeros fueron MegaCD y 32X, que vieron la luz en Japón en 1991 y 1994, respectivamente. Con esos dos periféricos se buscaba aumentar la potencia de una máquina que empezaba a mostrarse en clara inferioridad respecto a Super Nintendo. Sin embargo, no calaron y lo único que hicieron fue generar un agujero en las cuentas. El tercer error fue casi simultáneo, sorprendentemente, y tenía nombre de planeta: Saturn. La nueva máquina se lanzó sin hacer caso a las opiniones de Tom Kalinske, que creía que el mercado de los 16 bits aún podía dar de sí. De hecho, muchos fans se sintieron traicionados por el hecho de que Sega lanzara un nuevo hardware, cuando, ▸▸



DE SALÓN A SALÓN

Las recreativas son la piedra angular de la compañía. De hecho, con sus consolas la idea era "llevar la experiencia arcade a casa".







1 EN SUS PRIMERAS DÉCADAS, el negocio de Sega se centró en las tragaperras y en máquinas electromecánicas que poco tenían aún que ver con los videojuegos actuales. En 1966 empezó a fabricar sus propias máquinas arcade. La primera fue *Periscope*.

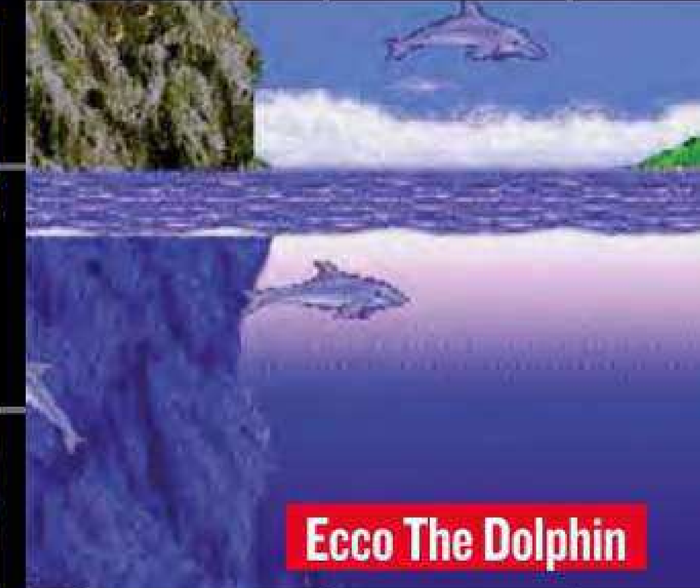
2 LOS CENTROS DE ENTRETENIMIENTO son parte de la historia de la empresa. En Tokio aún está el Club Sega, un edificio de tres plantas plagado de recreativas, máquinas de muñecos y diversas actividades.

3 LOS MUEBLES eran un aspecto esencial para que una recreativa entrara por los ojos y atrajera las monedas de la gente. Sega demostró su maestría con los juegos de velocidad y los de pistolas, especialmente.





Virtua Fighter


Ecco The Dolphin


Virtua Striker


Sega Rally Championship


Panzer Dragoon


NiGHTS into Dreams



The House of the Dead


Crazy Taxi


Virtua Tennis


Jet Set Radio

recientemente, había tratado de colarles esa seta llamada 32X.

Saturn tuvo un buen comienzo en Japón, pero no fue tanto por ella como por *Virtua Fighter*, que, curiosamente, fue su perdición. La idea inicial al diseñar Saturn era que fuera para juegos en 2D fundamentalmente, pero tras ver el éxito del juego de Yu Suzuki en recreativas, se optó, sobre la marcha, por una tecnología que favoreciera las 3D. Precisamente en ese momento, Tom Kalinske tuvo la idea de asociarse con Sony, que había salido escaldada de un acuerdo con Nintendo para dotar a su SNES de un lector de CD. Sin embargo, Nakayama se negó y, al final Sony, inspirada por *Virtua Fighter*, se convenció de que tenía que hacer una consola y de que ésta apostaría por el 3D: acababa de nacer PlayStation.

Saturn resultó ser un galimatías a la hora de desarrollar, con una CPU dual hecha con prisas para poder combatir al monstruo que se avecinaba. Para más inri, Sega Japón también rehusó aprovechar una tecnología de Silicon Graphics que, a la postre, sería la que acabaría usando Nintendo 64. Saturn falló en casi todo: en los plazos temporales, en el precio, en la ausencia de un Sonic canónico... La debacle fue tal que, entre 1996 y 1998, dimitieron Hayao Nakayama, David Rosen y Tom Kalinske, sus tres hombres fuertes.

PESE A LA CRISIS, Sega quiso morir matando. Shoichiro Irimajiri, el nuevo CEO, apostó por invertir en otra consola, Katana (nombre en clave para lo que sería Dreamcast). Pronto fue relevado por Isao Okawa, quien mantuvo la apuesta (dijo que sería la última consola de Sega) y se volvió a dar cancha a la división americana, primero con Bernard Stolar y luego con el carismático Peter Moore a la cabeza. Se colaboró con empresas de la talla de NEC, Hitachi, Yamaha o Microsoft y se incluyó un módem para el juego online.

Desarrollar para Dreamcast era muy fácil. En apenas tres años de vida, recibió infinidad de juegos de gran calidad y con-

HAYAO NAKAYAMA SE NEGÓ A QUE SEGA SE ALIARA CON SONY


Skies of Arcadia


Phantasy Star Online




Shenmue


Headhunter



Space Channel 5


Yakuza

versiones perfectas de recreativa, pero la ausencia de lector de DVD (algo que sí tenía PS2) o la piratería contribuyeron a darle sepultura. Aun así, pese a que las ventas no acompañaron, Dreamcast está considerada hoy por hoy como una de las mejores consolas de la historia. A finales de 2000, Sega anunció que, en adelante, se dedicaría sólo a la venta de software. Para garantizar su viabilidad, poco antes de morir de cáncer, Isao Okawa donó a la compañía 730 millones de su propio bolsillo.

Desde entonces, Sega subsiste como "third party", tras fusionarse con Sammy, especialista en pachinko. No brilla con el fulgor de antaño, pero su legado es historia viva y sigue luchando por regresar a lo grande. Ojalá algún día vuelva la dicha seguera.


SHENMUE es, para muchos, la mejor saga de la historia del videojuego.

PUBLICIDAD AGRESIVA

TRAS LANZAR MEGA DRIVE, Sega se percató de que debía dar un giro de 180º a su política publicitaria para poder comerle la tostada a Nintendo. Michael Katz y Tom Kalinske, los dos presidentes de Sega of America en esos años, apostaron por fórmulas imaginativas.


ACUERDOS CON FAMOSOS. Sega hizo juegos de Joe Montana, Pat Riley, Evander Holyfield, Arnold Palmer o Michael Jackson (de quien se rumorea que hizo la música de *Sonic 3*).



BURLAS A LA COMPETENCIA. Las campañas contra Nintendo fueron una constante. En la Gran N siempre pensaron que, de forma, indirecta, Sega les hacía publicidad gratis.



IRREVERENCIA. Muchos anuncios tiraban de referencias sexuales. Igualmente, se empleó mucho el juego de palabras Sega-Ages ("para ser tan bueno, se necesitan años").



UN ÚLTIMO SUEÑO. Con Dreamcast, se apostó por una publicidad más ponderada. Fue una lástima que no se cumpliera el deseo de tener 6.000 millones de jugadores.

SG-1000. Salió a la venta el mismo día que Famicom, el 15 de julio de 1983, al precio de 15.000 ¥. Contaba con 1 KB de RAM, 16 KB de RAM de vídeo, 32 sprites simultáneos, 16 colores en pantalla y una resolución de 256x192.

SG-1000

EL EMBRIÓN DE MASTER SYSTEM

Tras demostrar su talento en los salones recreativos, Sega quiso probar suerte con las consolas.

Algo incierto flotaba sobre el universo del videojuego a principios de los 80 que indicaba que no era el mejor escenario para experimentar. Pero a Sega parecía no preocuparle. Con la economía de la compañía seriamente dañada en Estados Unidos, la venta parcial de su patrimonio lúdico a Bally y todo tipo de intrigas comerciales, Sega hizo acopio de sus valores, historia y trayectoria en el ámbito recreativo para introducirse de lleno en el incipiente mercado doméstico japonés. Existía una incógnita más en esta ecuación de riesgo: salir a la venta el mismo día que cierta máquina de la competencia, una tal Famicom. El 15 de julio de 1983, SG-1000 vio la luz, con unas características técnicas similares a ColecoVision y MSX, eso sí, acompañada de su ordenador hermano, el SC-3000. El mismo hardware pero con teclado, puertos de expansión y 1 KB más de RAM que la consola. La competencia iba a ser dura, SG-1000 era menos potente que Famicom y, además, había máquinas rivales de Tomy, Bandai, Epoch, Casio, Takara y Nichibutsu pululando por las tiendas...

En Japón, fue cosa de dos

Nintendo barrió a sus rivales y sólo aguantó, a mucha distancia, eso sí, nuestra SG-1000, que además luchaba en condiciones adversas, al no contar apenas con software de "third parties", bloqueadas por la compañía rival. La 8 bits de Sega aguantó gracias a su catálogo exclusivo y, según cuenta la historia, vio cómo su versión ordenador vendía más unidades. Tampoco ayudó mucho que el mando principal, inseparable de la consola, resultara rígido, frágil y falto de respuesta. En 1983, Sega licenció su hardware a Tsukuda Original, que lanzó a la venta la Othello Multivision, un clon de SG-1000 equipado con teclado alfanumérico. Parece que la idea de crear un estándar de hardware tipo MSX también rondó por la cabeza de Sega...

Un año después, cesó la producción de la máquina primigenia y apareció SG-1000 II, con un diseño vanguardista y mandos independientes inspirados en los de Famicom. El impacto comercial fue tan discreto como el de SG-1000 (ambas fueron las consolas menos vendidas de la compañía), pero su bello di-

LOS PERIFÉRICOS

Sega no escatimó a la hora de rodear a sus primeras consolas de accesorios y expansiones.



TECLADO SK-1100
Por si querías "convertir" tu consola SG-1000/1000 II en un ordenador SC-3000. Compatible con Mark III.



CARD CATCHER C-1000
Para jugar con tarjetas My Card en SG-1000/1000 II y SC-3000 necesitabas este adaptador.



TOP 5 SG-1000

Desde 1983 hasta 1987, aparecieron casi 80 juegos oficiales para SG-1000, entre tarjetas, cartuchos y 8 títulos de Tsukuda Original. Además, la compañía Aaronix adaptó varios juegos de MSX a la primera consola de Sega para el mercado taiwanés.



GIRL'S GARDEN
El primer juego de Yuji Naka vendió 40.000 unidades. Papri tenía que "amarrar" a su indeciso novio con flores.



CONGO BONGO
El *Donkey Kong* isométrico de Sega, alias *Tip Top*, fue convertido a SG-1000 bajo una perspectiva en 2D.



WONDER BOY
El primer port doméstico del clásico, en formato My Card, ofrecía cinco fases creadas en exclusiva para SG-1000.



GULKAVE
Shoot'em up horizontal con scroll parallax desarrollado por Compile. Contaba con 30 actos, power-ups y jefazos.



DOKI² PENGUIN LAND
La misión de nuestro pingüino era trasladar un huevo hasta la zona inferior de la pantalla sin romperlo.

seño sentó las bases para la siguiente máquina de Sega. Había que superar a Famicom, y Mark III venía equipada con un hardware más potente. En octubre de 1985, apareció la nueva criatura de Sega, con más RAM, scroll mejorado y el doble de colores y número de sprites en pantalla. Además, incluía ranura para juegos My Card o conexión de periféricos, salida de vídeo RGB y un nuevo port para conectar el FM Sound Unit y disfrutar de un apartado de audio sobresaliente. Pero aparecieron nuevos y viejos fantasmas... Durante los ocho primeros meses, no salieron a la venta cartuchos, sólo tarjetas, hasta la aparición de *Fantasy Zone*; se seguía sin contar con el apoyo de "third parties", y el parque de consolas de Nintendo era inalcanzable.

En 1987, Master System llegó a Japón, con módulo FM incluido y conexión para gafas 3D, pero la historia estaba escrita: la guerra en el País del Sol Naciente estuvo perdida desde el primer día. SG-1000 fue una buena consola y mereció mejor destino, pero coincidió con una máquina que cambió el mundo.



MANDOS VARIADOS...
Para un segundo jugador, en forma de pad, joystick clásico y hasta volante para disfrutar con *Monaco GP*.

LA EVOLUCIÓN

SEGA NUNCA SE RINDIÓ. Pese a la discreta acogida de la máquina en Japón y a la diferencia de parque instalado respecto a Nintendo, continuó evolucionando su SG-1000 hasta el fenómeno Master System.

1983 SC-3000



SC-3000
El primer ordenador de Sega (29.800 ¥) salió con 2 KB de RAM y opciones de expansión. Apareció en color negro, blanco y rojo.



SC-3000H
Poco tiempo después, y por 4.000 ¥ más, se podía optar por el modelo con teclado profesional.

1984 SG-1000 II

El 31 de julio de 1984, apareció la sucesora de SG-1000, con un diseño mucho más atractivo y mandos separables tipo pad.



PERIFÉRICOS. Los SC-3000 se podían complementar con impresora plotter de cuatro colores, expansión de 64 KB con disquetera y unidad de cassette.



IMPRESORA SP-400
SUPER CONTROL STATION SF-7000
CASSETTE SR-1000

1985 SEGA MARK III

Octubre de 1985, más RAM, más colores, más sprites y scroll por hardware. Se añaden nuevo puerto y ranura para tarjetas o periféricos.

FM SOUND UNIT.
El YM2413 de Yamaha añadía nueve canales de sonido sintetizado.



1987 SEGA MASTER SYSTEM

El modelo japonés de la Master es el auténtico todo en uno, con sonido FM incluido, entrada directa para gafas 3D y botón de autofire junto al de pausa.



3-D GLASSES.
Conexión directa a Master System y con adaptador a Mark III.





MEGA DRIVE
LA BESTIA NEGRA

El 29 de octubre de 1988 debutaba en las tiendas japonesas Mega Drive, la gran apuesta de Sega para desbancar a la todopoderosa NES. Casi 30 años más tarde, rendimos homenaje a una consola legendaria, hogar de juegos inolvidables.

Los viejos del lugar saben bien que la rivalidad Sony-Microsoft no es nada comparada a la guerra que mantuvieron Nintendo y Sega durante la década de los 90. Tras ver como la SG-1000 y su sucesora, la Mark III/Master System, eran incapaces de hacer frente al dominio de la NES en Japón, el presidente de Sega, Hayao Nakayama, decidió tomar el toro por los cuernos y ordenó adaptar al mercado doméstico la placa System-16 que daba vida a los mayores éxitos recreativos de la casa (desde *Golden Axe* a *Shinobi*, entre otros).

Aquella máquina recibiría el nombre de Mega Drive (Genesis en EE.UU.) y se convirtió no sólo en la pesadilla de Nintendo, sino en la mejor pieza de hardware jamás creada por Sega. El corazón de la MD era un procesador Motorola 68000 (la misma CPU utilizada para el Amiga y el Atari ST), escoltado por un Z80 que no solo se encargaba de gestionar los chips de sonido, sino también de emular las tripas de la Master System (para lo cual solo se requería un adaptador de cartuchos, que se comercializó aparte). Nakayama era un visionario que supo ver desde el principio el potencial de la retro-compatibilidad con Master System, una consola que fracasó en su Japón natal, pero que tuvo una gran acogida en Sudamérica y Europa. Con unos gráficos que ridiculizaban a los de NES, superiores incluso a los de la soberbia PC Engine de NEC (por entonces la sensación en tierras japonesas), Mega Drive puso toda la carne en el asador desde el primer minuto de partido, con un pack que incluía el cartucho con la conversión de *Altered Beast*. La jugada se repetiría en EE.UU. en el verano de 1989 y en noviembre de 1990 en Europa (un poco más tarde en España).

→**ECLIPSAR A NINTENDO EN JAPÓN** resultó imposible para Sega, pero sí logró darle la vuelta a la tortilla en Occidente. Los americanos guardaron sus viejas NES en el armario y abrazaron con pasión a la nueva Genesis, has- ▸▸

[redacted]

El catálogo de Mega Drive supera los 900 títulos, que abarcan todos los géneros: acción, shooters, conducción, RPG, deportes, puzzles... Incluso podemos encontrar en él al padre de los RTS, *Herzog Zwei*.

EA, LA ALIADA DE MEGA DRIVE



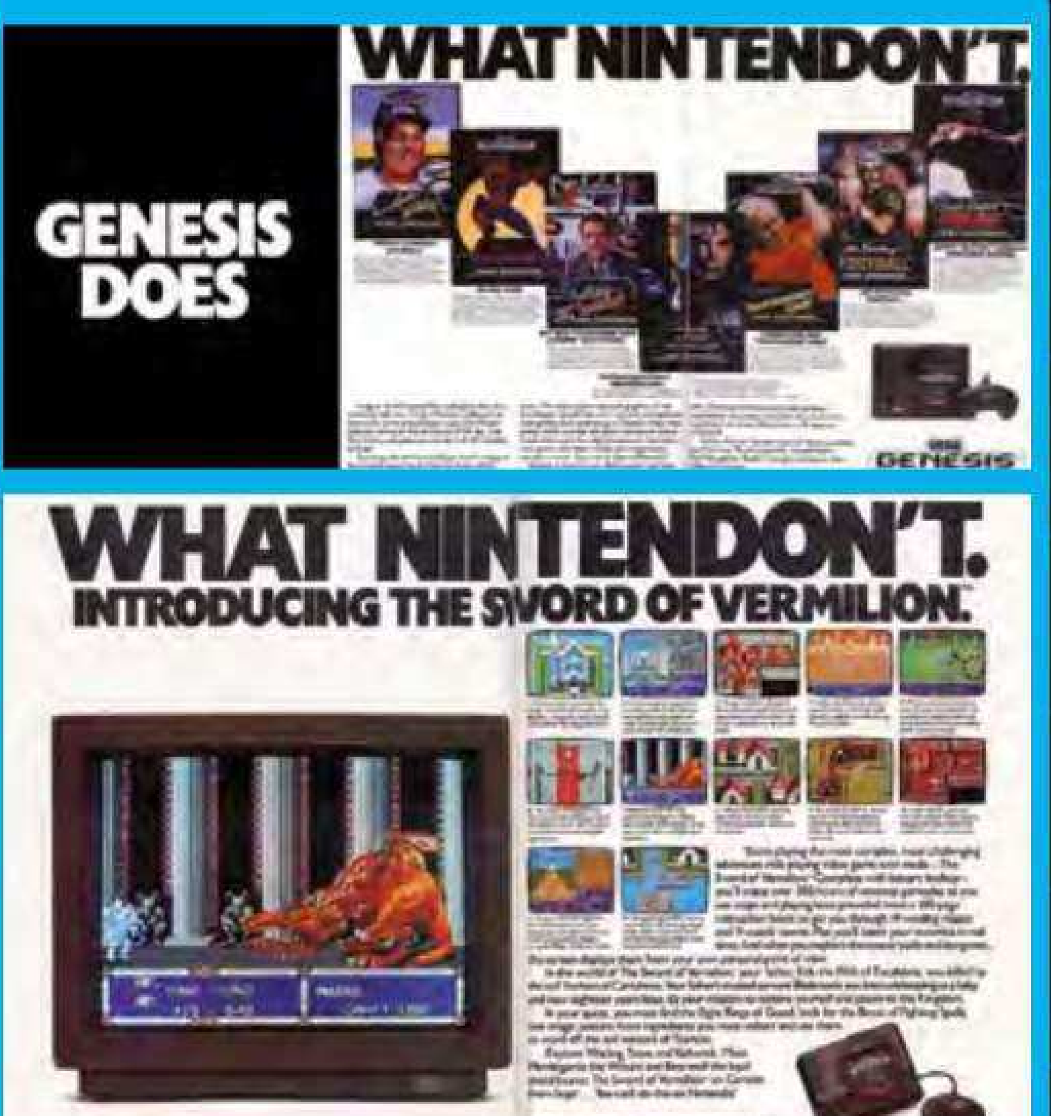
ELECTRONIC ARTS tuvo mucho que ver en el éxito de Mega Drive en Occidente, especialmente en EE.UU. El astuto Trip Hawkins aplicó la ingeniería inversa para conocer a fondo las tripas de MD antes de sentarse a negociar con los japoneses, logrando con ello un trato de lo más ventajoso, que abarcaba incluso la manufactura de los cartuchos. Los programadores de EA sacaron oro puro del 68000 de MD, encadenando maravillas del calibre de *John Madden Football*, *EA Hockey*, *Road Rash*, *Desert Strike* o el fundacional *FIFA Int. Soccer*. América se enamoró de la Genesis.



Estos cuatro juegos hicieron más por el éxito de Mega Drive/Genesis en EE.UU. que todo el dineral en publicidad que se gastó Sega en los 90.

PUBLICIDAD AGRESIVA

Sega contraatacó el lanzamiento de Super Nintendo con agresivas campañas publicitarias que recalcaban tanto la diferencia de tamaño entre el catálogo de Genesis y los de la recién llegada como su carencia de licencias deportivas en SNES, algo que fue crucial en EE.UU.



MEGA-CD Y 32X PRINCIPIO DEL FIN

Sega intento alargar la vida de MD hasta lo inimaginable, agotando la paciencia (y la cuenta corriente) del sufrido jugador. Para cuando llegó Saturn, nadie se fiaba un pelo de Sega.



MEGA-CD. Salió en Japón en 1991, y llegaría a Europa dos años más tarde. Tenía un potencial extraordinario, pero su desastroso catálogo para Occidente (repleto de basura FMV) acabó por hundir a MD. Aun así, tiene joyas como *Snatcher*, *Sonic CD*, *Final Fight CD* o *Silpheed*.



32X. Sega metió la pata al comercializar en 1994 esta "seta" que disparaba la potencia de MD gracias a dos procesadores de 32 bits. En Japón salió un mes después que Saturn. De Locos. Eso sí, solo por su adaptación de *After Burner II* ya merecía la pena tenerlo.



TRES CLÁSICOS, ENTRE CIENTOS: De elegir un trío de ases, esos serían *Sonic 2* (la consagración del erizo azul), *Golden Axe* (una conversión que superaba a la coin-op original) y *Gunstar Heroes* (la primera obra maestra de la genial Treasure).

MEGA DRIVE FUE EL HOGAR DE SONIC, DE STREETS OF RAGE, LA CUNA DE LOS FIFA

ta el punto de que SNES no lo tuvo nada fácil cuando aterrizó dos años más tarde en EE.UU. Semejante éxito no sólo se debió al agresivo márketing ideado por Michael Katz (CEO de Sega América) y sobre todo de su sucesor, Tom Kalinske, sino a un catálogo plagado de jugosas licencias deportivas y el apoyo incondicional de EA y su fundador, Trip Hawkins, que se tradujo en una batería de cartuchos míticos: *Madden, EA Hockey, Road Rash*...

En España, el éxito de Mega Drive fue aún más demoledor gracias a otro visionario: Paco Pastor. El fundador de ERBE se hizo con las riendas de la distribución de las consolas Sega en nuestro país, poniendo en práctica toda su experiencia acumulada en los tiempos de los ordenadores de 8 bits. Sega le debe, entre otras cosas, la creación de los célebres *Mega Games*, cartuchos recopilatorios de viejos éxitos de MD, en los que Pastor puso en práctica una idea que inició en tiempos del Spectrum y que aprendió en sus años como responsable de la discográfica CBS. Su antiguo socio en ERBE, Andrew Bagney, se haría cargo de la distribución de SNES en nuestro país y la creación de Nintendo España, dando pie a una rivalidad que no tenía nada que envidiar a los que se vivió en EE.UU.

UNA SERIE DE DECISIONES POCO afortunadas (el lanzamiento del Mega-CD y el catastrófico 32X), acabaron tirando por tierra todo lo ganado, afectando incluso a la acogida de la siguiente consola de Sega: Saturn. Un nuevo e inesperado jugador entró en liza, Sony PlayStation, y la luz de Sega fue apagándose poco a poco. Dreamcast fue el último destello antes de que la compañía abandonara la fabricación de hardware para dedicarse por completo al desarrollo como "third party". Pero siempre nos quedará el recuerdo de esa hermosa consola negra, de ese pad con forma de media luna, de esa salida de cascos que nos permitió disfrutar de sonido estéreo en una época de televisiones mono… Mega Drive fue el hogar de *Sonic*, de *Streets of Rage*, la cuna del fenómeno *FIFA*. Los chavales de entonces son ahora cuarentones que siguen defendiendo con pasión su MD frente a SNES. Porque cuando se ha sido seguero… se muere seguero. ■

12 MODELOS DE CONSOLA

Intentar coleccionar las distintas encarnaciones que tuvo Mega Drive puede convertirse en una pesadilla. Si te animas, más te vale preparar la cartera...

SUPER ALADDIN BOY. La MD coreana, manufacturada por Samsung, recibió al principio el nombre de Super Gam*Boy, siguiendo la nomenclatura iniciada en los tiempos de Master System.



MEGA DRIVE II. Comercializado en 1993, este modelo es más pequeño, carece de salida de cascos y era incompatible con el Master System Converter. Aunque en Europa se distribuyó el MS Converter II (aunque sin entrada para tarjetas).



NOMAD. Exclusiva del mercado norteamericano, era una MD portátil con entrada de cartuchos, seis botones y una pantalla bastante decente. Su gran problema: chupaba las pilas a una velocidad demencial.





GENESIS 3. En 1998 Majesco obtuvo la licencia de Sega para fabricar esta versión reducida de la Genesis, exclusiva para el mercado norteamericano.



WONDERMEGA. Fabricado por JVC en dos modelos, se comercializó en EE.UU. con el nombre de X'Eye. Hasta tuvo su propia mascota, Wonder Dog, héroe de un juego de Core Design.



AIWA CSD-G1M. Un "loro" realmente exótico que incorporaba una entrada de cartuchos MD y CD-ROMs de Mega-CD. El módulo Mega Drive podía extraerse del Radio CD.

PERIFÉRICOS

Junto al útil adaptador de MS y el glorioso Arcade Stick, Mega Drive tuvo otros periféricos... menos gloriosos.

1 ACTION CHAIR. Básicamente era como sentarse sobre la cruceta del pad de MD. Sobre el papel suena bien, pero se partía con facilidad y era poco precisa.

2 SMASH CONTROLLER. Toda una joya en el catálogo pirata de MD. Venía incluido junto a *Mallet Legend*, un juego de "cascar topos". Llegó a ser puntuado en revistas como Mean Machines y Mega Sega.

3 MENACER. La respuesta de Sega al Super Scope de SNES. Un horror con culata desmontable, nula precisión y binoculares. Uno se sentía absolutamente ridículo jugando con él.

4 ACTIVATOR. Un octógono con sensores que registraban tus movimientos, ideal para títulos de lucha. Pero a la hora de jugar era un absoluto aborto.



¿SABÍAS QUÉ...?

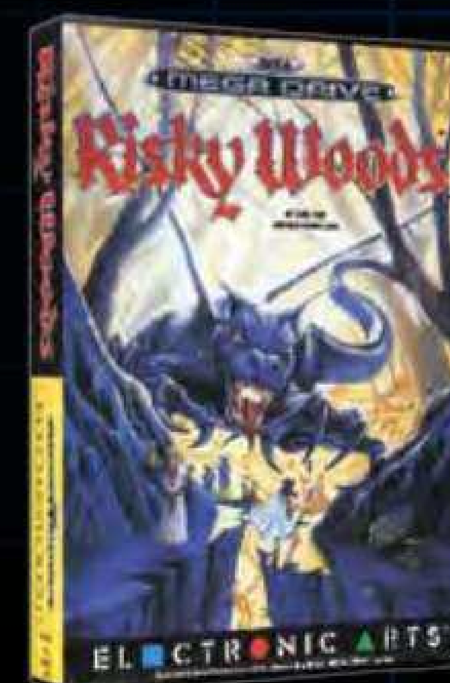
Entre el catálogo de MD hay rarezas que merecen reivindicarse e incluso nuevos títulos de una calidad notable.



OH MUMMY GENESIS
Los españoles 1985 Alternativo firmaron esta joya, perseguida por coleccionistas: un remake MD del Oh Mummy de Amstrad, que incluye el original.

PIER SOLAR
Este glorioso RPG del 2010, obra de los americanos WaterMelon, alcanza precios de escándalo en eBay. Hay versión con textos en castellano e incluso un port a Mega-CD.





RISKY WOODS
EA adaptó a MD el juego original de Dinamic y Zeus Software, con resultados notables. Aunque fuera reprogramado en Reino Unido, es lo más cerca al Made In Spain del catálogo MD.

TETRIS JAPONÉS
La victoria judicial de Nintendo no solo acabó con el superior *Tetris* de Tengen de NES, sino con el *Tetris* de Sega. Sus contadas copias en MD valen su peso en uranio.



MEGA DRIVE HOY, EL BAZAR DE BLAZE

En los últimos años, Sega ha intentado rentabilizar el mito Mega Drive con recopilatorios para todo tipos de sistemas, y licenciando a AtGames/Blaze el hardware y el catálogo de la consola. El resultado va de lo simpático a lo realmente infumable. Aquí tenéis unos cuantos ejemplos, para todos los bolsillos.



1 SEGA MD ULTIMATE HANDHELD. Pantalla LCD, seis botones, batería recargable, entrada de tarjetas SD y 18 clásicos MD en memoria, incluyendo *Super SFII*, *Streets of Rage* 1 y 2 y *Golden Axe II*.

2 ARCADE NANO. Tamaño llavero, funciona con una pila AAA y tiene varias versiones, una con *Virtua Fighter 2*, *Shinobi III* y dos *G. Axe*, y otra con *Columns*, *Flicky* y *Mean Bean Machine*.

3 ARCADE NANO SONIC EDITION. Idéntica a la anterior, incluye *Sonic*, *Sonic 2*, *Sonic Spinball*, *Sonic 3D*, *Alex Kidd* y cinco juegos nuevos e infames.

4 FIRECORE. Pese a su tentador aspecto, la entrada de cartuchos y juegos MD incluidos en memoria (que va de 10 a 15, dependiendo de la versión), su calidad de audio y vídeo es infumable.

MULTI-MEGA. Este combo MD/Mega-CD con aspecto de Discman llegó en 1994, con un precio chiflado (¡80.000 pelas!). No vendió un colín. En cierto Corte Inglés solo tenían uno, y acabaron usándolo para poner música.



AMSTRAD MEGA PC. 1993 vio nacer este combo PC/MD, cuyo precio (alrededor de 200.000 pelas) espantó a esos padres que pensaban que era un buen sistema para que el chiquillo diera el salto a los ordenadores, concretamente a un 386.



TERA DRIVE. La idea de Amstrad no era nueva, ya que Japón tuvo en 1991 su propio combo PC/MD, en este caso manufacturado por IBM, sobre una placa 286. Su precioso acabado en negro hace suspirar a los coleccionistas.





PIONEER LASERACTIVE. Este LaserDisc, comercializado en 1993 en Japón, permitía jugar con juegos de MD acoplándole un módulo (PAC) adicional. Otro PAC permitía utilizar tarjetas y CD-ROMs de PC Engine.



MEGA JET. Una MD portátil, sin pantalla, diseñada para los pasajeros de la compañía aérea JAL. En 1994 se puso a la venta en Japón con poco éxito.



AL ALAMIAH AX-660. Este exótico MSX, con entrada de cartuchos de MD, se vendió, al igual que su hermano el AX-330, en Yemen y Kuwait, a principios de los 90.



INMORTAL

La última consola fabricada por Sega era un auténtico maquinón, que desgraciadamente acabó sucumbiendo ante la supremacía de PS2 y la mala fama heredada de su antecesora, Saturn. Viajemos a 1999...

Sega aprendió de los muchos errores cometidos con Saturn (tanto a nivel de hardware como en márketing), apostando por una máquina mucho más sencilla de programar y, esta vez sí, mucho más enfocada a los entornos 3D. Desgraciadamente, muchas third parties ya estaban escarmentadas (EA, la que más apostó por Sega en tiempos de MD, no quiso saber nada de Dreamcast) y el público acabó apostando por Sony y su todopoderosa PS2. Todos conocemos el resultado: Sega abandonó la fabricación de consolas para reinventarse como third party de sus antiguos competidores. ¿Pero qué sucedió con Dreamcast? ¿Realmente puede catalogarse a esta máquina de 128 bits de desastre? Ni mucho menos. Técnicamente era impresionante, y entre su catálogo encontramos un buen número de obras maestras, lideradas por esa joya llamada *Shenmue*, cuyo desarrollo costó la friolera de 47 millones de dólares. Resumir el legado de DC en 4 páginas es imposible, pero queríamos honrar su memoria, 17 años después de su desembarco en Europa. Una máquina que no ha sido olvidada ni por los jugadores ni por unos cuantos desarrolladores, que siguieron comercializando grandes títulos cuando Sega ya había tirado la toalla.

→ **DREAMCAST DEBUTÓ EN JAPÓN** el 27 de noviembre de 1998. Sega tenía tanto pánico a que el público asociara su nueva máquina a la debacle de Saturn, que estuvo a punto de no imprimir su logo en la consola. A pesar de la potencia de la caja blanca, el nuevo presidente de Sega, Shoichiro Irimajiri, era plenamente consciente de que el éxito de Dreamcast dependía del software. Además de aportar a su catálogo las conversiones de sus recreativas de mayor éxito (algunas de ellas como *Crazy*



LAS OTRAS CARAS DE DREAMCAST

Los coleccionistas más apasionados de Dreamcast se dejan medio patrimonio en eBay para conseguir algunos de los modelos más peculiares. Como el combo TV+DC (Divers 2000 CX-1), el fardón R7 (cuya negrura contrasta con el blanco original de la consola) o la célebre Treamcast, una DC portátil fabricada en China sin licencia de Sega, algo que sí tenía la cuca Dreamcast Hello Kitty...

Dreamcast™

LA CONSOLA QUE SE NEGABA A MORIR


STURMWIND


UNDER DEFEAT


BORDER DOWN



PIER SOLAR HD

Sega abandonó Dreamcast (y la fabricación de hardware) en 2001, pero el mercado siguió recibiendo nuevos lanzamientos a lo largo de los años sucesivos (y aún sigue, hoy en día), especialmente en el campo de los matamarcianos, y casi siempre en unidades muy limitadas, lo que ha multiplicado su valor en el mercado coleccionista. Prepárate para desembolsar una pasta si quieres conseguir joyas como *Border Down* (2003), *Trizeal* (2004), *Under Defeat* (2006), *Triggerheart Exelica* (2007) o *Sturmwind* (2013). Y si te va el RPG, no te pierdas *Pier Solar HD* comercializado, por fín, en noviembre de 2015.


SONIC ADVENTURE 2



POWER STONE 2



PHANTASY STAR ONLINE VER. 2

VISUAL MEMORY



La tarjeta de memoria de Dreamcast incorporaba una pantalla LCD y botones con los que disfrutar de algunos minijuegos incluidos en algunos títulos.

REVISTA OFICIAL



Esta santa casa fue la responsable de editar en nuestro país la Revista Oficial de Dreamcast. Cada mes incluía un GD-ROM con demos y vídeos.

Taxi o *Virtua Tennis* estaban construidas sobre la placa Naomi, un hardware similar al de DC que facilitaba la conversión), Sega dio el campanazo al asegurarse la exclusividad (al menos temporal), de *Code: Veronica*, el nuevo capítulo de *Resident Evil*. Además de Capcom (que también añadió al catálogo de DC joyas recreativas como *Street Fighter III* o *Capcom Vs SNK*), Namco también puso su granazo de arena con una impresionante conversión de *SoulCalibur*. Los programadores occidentales también nos dieron bastantes alegrías: DC fue el hogar en el que dio sus primeros pasos la franquicia *NBA 2K* y Microsoft recogería el testigo del revolucionario *Metropolis Street Racer* de DC para crear en Xbox la saga *Project Gotham Racing*.

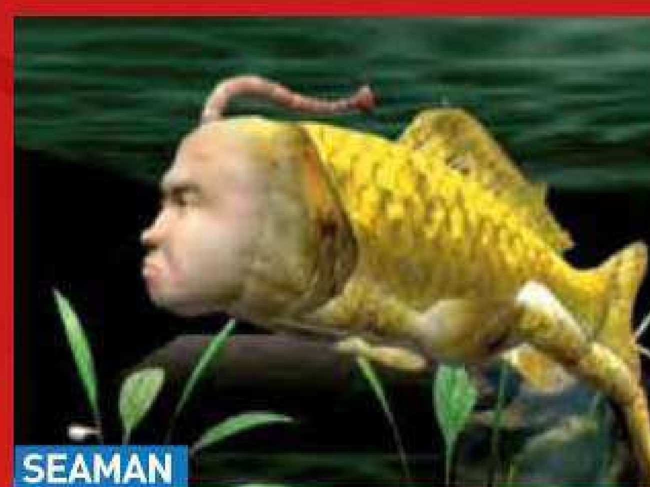
➔**SEGA CUIDÓ EL DISEÑO DE DC** hasta en el mínimo detalle. Incorporó cuatro entradas para mandos (en la línea de Nintendo y su N64), fue mas allá del concepto de la tarjeta de memoria para crear la Visual Memory (una tarjeta con pantalla LCD con la que podíamos disfrutar de pequeños minijuegos), e incorporó la opción de jugar a 60Hz en los juegos PAL de Sega (y algunos third parties), lo que nos hizo olvidar las temidas franjas negras. Incluso sacó al mercado una VGA Box para conectarla a un monitor de PC y disfrutar de una calidad de imagen sin precedentes en una consola. Pero todo quedó ensombrecido por un error garrafal que acabaría costándoles caro: en lugar de apostar por el formato DVD, Sega se sacó de la manga el GD-ROM (discos con capacidad de 1,2 gigabytes). Querían ahorrar costes en la fabricación de la consola (y el DVD suponía un desembolso importante por unidad), pero cuando PS2 desembarcó en el mercado en el 2000, el público lo tuvo claro: la consola de Sony no sólo servía para jugar, sino que era el reproductor de películas en DVD más barato del mercado. DC no aguantó el envite de PS2 y fue languideciendo poco a poco, hasta que en marzo de 2001 Sega se rindió, dejando atrás su glorioso pasado como fabricante de hardware y una consola que mereció mejor suerte. ■

SEGA COMETIÓ UN ERROR GARRAFAL AL NO APOSTAR POR EL FORMATO DVD

MARAVILLOSAS MARCIANADAS



SAMBA DE AMIGO


SEAMAN


SEGA BASS FISHING



SEGAGAGA

Entre el vasto catálogo de DC se podían encontrar chifladuras memorables, empezando por el juego que se regalaba con la consola, *Chu Chu Rocket!* (obra de Yuji Naka). Otro genio, Yoot Saito, se sacó de la manga el surrealista *Seaman*. Sega nos hizo emular a Carmen Miranda con *Samba de Amigo* (cotizadísimo en el mercado coleccionista, maracas incluidas), y nos puso una caña en las manos (literalmente) con *Sega Bass Fishing*. Aunque en Japón se quedó lo mejor: *Segagaga*, un RPG que bromeaba sobre la ruina de la propia Sega, con secundarios de lujo como Alex Kidd.

PÓNGAME UNA DOCENA DE CLÁSICOS

Aunque DC acabó mordiendo el polvo frente a PS2, por el camino dejó un buen puñado de obras maestras. Aquí solo hemos seleccionado doce de ellas, una minúscula fracción de todas las alegrías que nos dejó la caja blanca.



SHENMUE

La monumental obra de Yu Suzuki (padre de *OutRun* y *Virtua Fighter*) no ha envejecido un ápice. Sega no logró recuperar el capital invertido en su desarrollo, pero siempre conservaremos en nuestros corazones los momentos vividos junto a Ryo Hazuki.



SOULCALIBUR

El catálogo de DC fue el sueño de cualquier fan de la lucha, pero si tuviéramos que elegir sólo uno (algo muy difícil), tendría que ser esta conversión del éxito recreativo de Namco. Una absoluta obra maestra, que merecía por sí sola la compra de la consola.



CRAZY TAXI

La música de The Offspring siempre estará unida a la imagen de un taxi desafiando todas las normas de circulación. Sega bordó la conversión de la recreativa de AM#3, gracias a las semejanzas entre el hardware de DC y la placa Naomi. Frenético e irresistible.



JET SET RADIO

Sega siempre tuvo la originalidad por bandera, y lo volvió a demostrar con esta odisea graffitera sobre patines, que combinaba una banda sonora espectacular con unos vistosos gráficos cel shading. Un título de culto que no puede faltar en ninguna colección.



VIRTUA TENNIS

Otra placa recreativa Naomi impecablemente adaptada al formato doméstico. Muchos de nosotros acabamos con la letra A del pad de Dreamcast grabada a sangre en los pulgares, ya sea jugando contra amigos o superando sus divertidos minijuegos.



SKIES OF ARCADIA

Muchos fans de los RPG estaban muy ocupados con sus PS2 para caer en la cuenta de que uno de los mejores referentes del género se ocultaba tras una de las cajas azules de DC. Una maravilla, homenajeada en *Sonic & All-Stars Racing Transformed.*



REZ

Tetsuya Mizuguchi nos dejó boquiabiertos con este shooter en el que cada disparo, cada enemigo abatido, iba incorporando nuevas notas a una banda sonora indescriptible. El museo Smithsonian lo catalogó de obra de arte. Y no nos extraña lo más mínimo.



IKARUGA

Treasure ya venía firmando maravillas desde los tiempos de MD, pero alcanzaron la gloria absoluta con este matamarcianos, tan correoso como inolvidable. La versión DC sólo llegó a comercializarse en Japón, así que prepárate a soltar un buen dinerito por él.



RESIDENT EVIL: CODE VERÓNICA

Sega dio el campanazo al asegurarse la exclusividad (al menos durante un par de años) de esta nueva entrega de *Resident Evil*. El único punto flojo del juego era su terrible adaptación PAL, con unas franjas negras horripilantes.



NBA 2K

Ni 2K Games ni por supuesto la franquicia *NBA 2K* habrían existido de no ser por Sega y DC. La reina del basket nació en la caja blanca, de la mano de Visual Concepts, marcando un antes y un después en el género. Luego llegaría Take-Two y su chequera...



SPACE CHANNEL 5

Aunque su mecánica era repetitiva, no podíamos dejar fuera una de las creaciones más surrealistas. Inmortal Ulala, la reportera de piernas infinitas que combatía a los aliens con sus coreografías. Ojo a los cameos de Michael Jackson en las dos entregas.



METROPOLIS STREET RACER

Una vez más, Sega cardó la lana y otros se llevaron la fama. La saga *Project Gotham Racing* de Microsoft nació de los cimientos de este soberbio simulador de conducción, que premiaba no sólo la velocidad, sino la elegancia al pilotar.

El sueño de tener en casa juegos con la misma calidad que una máquina recreativa se hizo realidad en 1990, cuando SNK lanzó su sistema Neo Geo. Una máquina superior a todas las demás, pero que sucumbió ante la llegada de las 3D...



NEO·GEO®

LA CONSOLA MÁS DESEADA DE LA DÉCADA DE LOS 90



Para los que crecimos en la década de los 80 y 90, tener en casa algo con la calidad de una recreativa era un sueño recurrente. En casi todas las consolas abundaban los ports de juegos arcade, pero ninguno conseguía acercarse a los gráficos, la fluidez, el sonido o las sensaciones de una Coin-Op. Hasta que en 1990 lo hizo SNK con su Neo Geo Advanced Entertaintment System (o AES), una consola doméstica que reproducía copias "píxel perfect" —idénticas— de los títulos homónimos para el sistema recreativo Neo Geo MVS.

Pero para llegar a ese punto, no está de más recordar que SNK tuvo que luchar contra diversos frentes. La compañía fue creada en Osaka en 1978, bajo el nombre Shin Nihon Kikaku (Proyecto Nuevo Japón), por el visionario Eikichi Kawasaki. En su primer año de vida, nació como una empresa especializada en dar soluciones de software y hardware a otras compañías. Pero, al hilo del éxito de Taito y Namco en los salones recreativos, con *Space Invaders* y *Galaxian*, decidió también probar suerte en este sector. Sus dos primeros juegos, *Ozma Wars* y *Safari Hunt*, demostraron ser pioneros en muchos sentidos, sustituyendo, por ejemplo, las vidas por una barra de energía. Le siguieron otros éxitos, como *Vanguard*, pero los salones nipones fueron perdiendo la fuerza inicial y las ganancias fueron disminuyendo. Fue en este momento, a principios de los 80, cuando Kawasaki acarició por primera vez la idea de un mueble recreativo con juegos fácilmente intercambiables. Una idea que apartó para potenciar las dos ramas de la compañía (nipona y americana), entre las que intercambiaron ideas y tendencias para ▸▸

MSV, LA HERMANA DE LA CONSOLA

En 1990, Kawasaki logró dos de sus sueños: recreativas con cartuchos intercambiables y llevar esa calidad al hogar.

1 **Los muebles MVS** de Neo Geo tuvieron gran aceptación en Japón, al alojar más de un juego y ahorrar espacio en los salones.

2 **Las placas MVS** permitían tener entre 4-6 juegos distintos en un mueble y cambiar entre ellos pulsando un botón.

3 **Los cartuchos MVS** son bastante grandes, como un libro con tapa dura, y similares a los de AES, la versión doméstica.



crear juegos a medida del público, muchas veces como reflejo del cine de la época. Así nacieron éxitos como *Ikari Warriors, Alpha Mission* o *Time Soldier*. La gran mayoría de estos títulos tuvieron conversiones de todo tipo, tanto para consolas de 8 bits como para microordenadores. Desde SNK entendían que las conversiones eran uno de los caminos a seguir, mientras que el otro eran las recreativas. Habían reducido costes y los responsables de los salones estaban contentos: había llegado el momento de recuperar la idea de un sistema multijuego. Así, en 1988 comenzó a diseñar el sistema MVS o Multi Video System. El nombre Neo Geo lo sugirió un empleado, por su significado en latín (nueva frontera).

El proyecto llegó a los salones recreativos en 1990, junto a 4 juegos: *Nam 75, Magician Lord, Baseball Stars* y *Top Players Golf*. Todos ellos hacían gala de la capacidad técnica superior del sistema Neo Geo MVS, gracias además a los chips dedicados a sprites (podía manejar 380 sprites en pantalla frente a los 80 de otros sistemas), scaling y sonido con 15 canales.

→ **EL COMIENZO DE LA NUEVA DÉCADA** vino acompañado de nuevas consolas. Sega había lanzado poco antes en Japón su Mega Drive, con la que prometían llevar la experiencia arcade al hogar. Era una idea que Kawasaki entendía mejor que nadie, sobre todo tras ver los "cutreports" de muchos de los juegos de SNK (y otras compañías). Por eso empezó a soñar con la posibilidad de llevar su sistema MVS al terreno doméstico, porque sería un éxito seguro. Así puso a trabajar a los ingenieros de SNK en Neo Geo Advanced Entertainment System. Pero, debido al alto precio de los componentes y, sobre todo, de los juegos, en un primer momento orientaron el sistema al alquiler, incluidos hoteles. Poco a poco, su fama de ser la recreativa en casa corrió de boca en boca, lo que hizo que acabara teniendo un lanzamiento comercial. Un lanzamiento que, en Japón, estaba orientado a un público muy concreto: gente joven trabajadora y con dinero. En su debut allí, la consola costó 48.900 yenes (con un joystick, pero sin juego). Es decir, unos actuales 390 euros. En España se lanzó por 79.990 pesetas (o 99.990 con un juego). Hace 27 años, ya era dinero, pero ese no era el problema. El principal escollo estaba en el precio de cada nuevo juego que querías añadir a la colección. Los primeros lanzamientos rondaban las 20.000 pesetas... pero eran los casos más económicos.

En cuanto comenzaron a aumentar los megas de los cartuchos (de ahí el famoso eslogan "100 Mega Shock!"), los precios comenzaron a dispararse y no era extraño encontrar títulos que rondaran las 50.000 pesetas (unos 300 euros). En aquellos tiempos, 100.000 pesetas podía ser fácilmente el salario que entraba en una casa, así que un solo juego suponía la mitad. ¿Quién podía permitírselo? Más bien pocos.

→ **EN ESPAÑA, NEO GEO TUVO DOS DISTRIBUIDORES,** LASP y Syscomp Games, que intentaron combatir los elevados precios con sucesivas rebajas del sistema (que no tanto de los juegos) y con algunas ideas originales, como un sistema de cambio (entregabas un cartucho más X dinero y te daban otro). Pero lo cierto es que el sistema nunca llegó a cuajar en nuestro país, al menos en ▸▸

NEO GEO CD - LA PRIMERA SUCESORA



En 1994, SNK lanzó Neo Geo CD, con carga frontal, para ofrecer una alternativa económica frente a los cartuchos. La velocidad 1x del lector fue su gran problema. Se fabricaron 25.000.



En 1994, se lanzó una revisión en todo el mundo (el primero fue exclusivo de Japón). Este es el modelo que llegó a EE.UU. y Europa, aunque seguía arrastrando el problema de la velocidad de carga.



En 1995, se lanzó la revisión CDZ, que duplicaba la velocidad del lector para "paliar" —moderadamente— su lentitud. No sirvió para revitalizar la máquina, con PlayStation y Saturn a la vista... Este modelo no llegó a salir de Japón.

NEO GEO CD - JUEGOS





1. Metal Slug. Para muchos, es la mejor versión del juego. Primero, porque es más fácil de encontrar que la versión AES (se fabricaron pocas unidades) y, segundo, porque cuenta con un modo "Combat School" que lo hace muchísimo más rejugable.

2. Samurai Showdown RPG. Neo Geo CD también tuvo juegos exclusivos, como *Crossed Swords 2* o este RPG protagonizado por los luchadores de la famosa saga de SNK, en el que no faltan combates por turnos, los especiales de cada personaje...

10 SAGAS QUE DEFINIERON SU CATÁLOGO

EN SUS 27 AÑOS DE VIDA, NEO GEO BRILLÓ EN LA LUCHA, SIN OLVIDAR OTROS GÉNEROS



1 FATAL FURY

Se lanzó en 1991, antes que *Street Fighter 2*, y contó con ideas propias originales como un botón para cambiar de plano. Tuvo 10 entregas.



2 ART OF FIGHTING

Sus técnicas de zoom y scaling, y el enorme tamaño de sus luchadores captaron la atención de los fans del género en 1992. Tuvo tres entregas.



3 SAMURAI SHODOWN

En 1993 SNK probó suerte con un juego de lucha 1 vs 1 con armas blancas e inspirado en el folclore nipón. Tuvo 5 entregas más.



4 METAL SLUG

¿Qué decir de este iniguable Run'n Gun de Nazca editado por Neo Geo en 1996? Es una de las joyas del catálogo y tuvo 4 entregas más.



5 PUZZLE BOBBLE

En 1994, el inolvidable puzle de Taito contó con algunas variaciones en Neo Geo, como sonido estéreo, nuevos efectos... Tuvo una secuela.



6 LAST BLADE

En 1997 se lanzó "la otra saga de lucha con armas blancas" de Neo Geo, que técnicamente es una de las más valoradas. Tuvo una secuela.



7 SENGOKU

Neo Geo también tuvo hueco para los beat'em ups con scroll, y entre ellos brillaron las 3 entregas de esta serie de ambientación nipona.



8 SUPER SIDEKICKS

En 1992, SNK se sacó de la manga un fabuloso arcade de fútbol, con pases y tiros especiales y un ágil sistema de juego. Tuvo 2 secuelas.



9 KING OF FIGHTERS

En 1994, SNK culminó la que sin duda es su saga de lucha. Peleas 3 vs 3, con bestiales especiales, variados estilos... Tuvo 9 entregas.



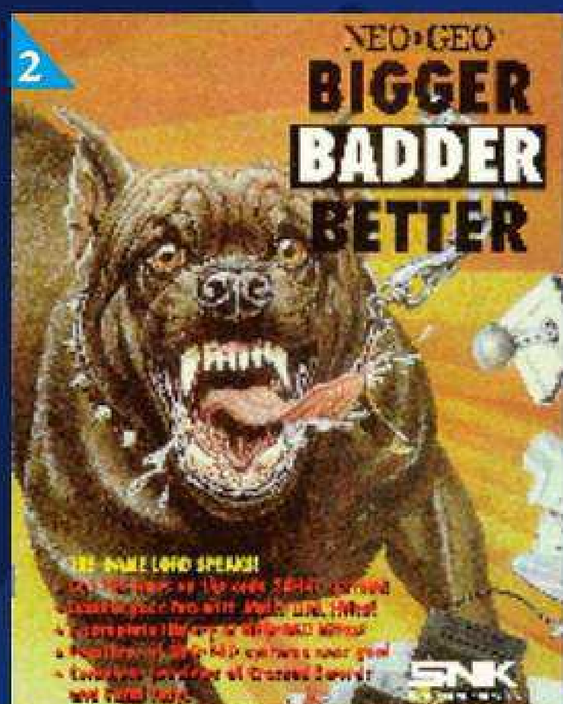
10 WORLD HEROES

En 1992 también vio la luz este juego de lucha, que contó con 3 entregas más. Una amalgama que enfrentaba a vikingos, piratas...

PUBLICIDAD
SIN PELOS EN LA LENGUA

En 1990, Neo Geo no tenía rival a nivel técnico y eso es algo que se acabó diciendo sin tapujos en su publicidad. Famosas son las campañas conocidas como "Weenie" (en las que se atacaba directamente a Sega, NEC y Nintendo) **(1)**; "Bigger, Badder, Better" y el pitbull rabioso **(2)** que acabó siendo su sello de calidad **(4)** y otras de contenido más adulto **(3)**.









términos de ventas. Eso sí, fue el sueño de miles de jugadores que babeábamos viendo las imágenes en la revista... y no era para menos. SNK no mentía al afirmar que tener este sistema en casa era como tener la recreativa. Los bestiales gráficos, su cristalino sonido estéreo, la velocidad a la que se movían los juegos... Por primera vez, los títulos eran idénticos a los que podías encontrar en los salones recreativos.

Hoy en día, con los salones de medio mundo cerrados, y los del otro medio agonizando o viéndose obligados a reinventarse, puede parecer un logro estéril, pero fue un hito que dejó una profunda huella en una generación de jugadores, que descubrieron en Neo Geo un oscuro e inalcanzable objeto de deseo.

➔ **AUN CON UNA SUPERIORIDAD TÉCNICA** que marcó las diferencias, y con la inclusión de unos arcade sticks que siguen siendo la envidia de muchas consolas, aun con esas ventajas, SNK tuvo que librar muchas batallas para mantener las distancias con los rivales. La primera de ellas tuvo lugar en 1991, cuando Capcom lanzó *Street Fighter II* y puso en jaque el reinado de los juegos de lucha de Neo Geo, en aquel momento en manos de *Fatal Fury*. El juego de Capcom se hizo holgadamente con los salones, y había conversión para SNES en camino... SNK lanzó rápidamente la versión AES de *Fatal Fury* para ofrecer una versión doméstica 1:1, algo de lo que no sería capaz Capcom en SNES. Este simple gesto levantó las expectativas en EE.UU., donde *Fatal Fury* vendió 50.000 unidades en el primer año y se convirtió en el primer gran éxito de Neo Geo AES. Sería el primero de muchos "combates" con Capcom: le seguiría *Street Fighter II Champion Edition* Vs *Art of Fighting*, conversiones domésticas de *Fatal Fury*, *Fatal Fury 2*... hasta que en 1994 SNK dio con la tecla que conquistó a muchos fans de la lucha: *The King of Fighters*.

En otro frente, el precio de los cartuchos seguía siendo uno de los principales lastres para despegar a lo grande. Para más inri, la era del CD ya había llegado y las nuevas consolas que asomaban por el horizonte, PlayStation y Saturn, lo iban a utilizar. Por esta razón, y para modernizar su consola, SNK se sacó de la manga la versión Neo Geo CD, igual de potente, pero con discos compactos en lugar de cartuchos. Una consola igual de cara, pero con los juegos mucho más asequibles. Su handicap es que resultaba demasiado lenta cargando los juegos y para cuando quisieron darse cuenta del verdadero problema, ya era tarde.

➔ **LA ERA DE LAS 3D SE HABÍA INSTALADO** ya en los salones recreativos (que se lo digan a Sega y *Virtua Fighter*) y poco después lo haría en las casas con PlayStation y Saturn. Era la nueva fiebre. No bastó para acabar con SNK, que probó suerte en 1997 con su tecnología 3D (Hyper Neo Geo 64), aunque fue un fracaso y la abandonó en 1999, no sin antes probar también suerte con las portátiles. SNK aguantó hasta 2001 y resurgió como SNK PlayMore bajo la batuta de Kawasaki, pero nunca llegó a ser lo mismo. Neo Geo tuvo el respaldo de SNK Playmore hasta 2004, fecha en la que lanzó su último juego: *Samurai Shodown V Special*. Después ha seguido viva gracias a desarrolladores independientes, que aún hoy siguen lanzando juegos. ¿Qué mejor recompensa para un mito que sigue vivo 27 años después? ■

NEO GEO POCKET 1998

Tras el fracaso de Neo Geo CD, SNK probó suerte en otro terreno complicado: las portátiles. Y es que en 1998 Nintendo lanzó GameBoy Color, lo que restó notoriedad a esta gran portátil monocroma. Solo tuvo 10 juegos, pero entre ellos no faltaron los nombres claves de SNK, como *The King of Fighters R1* (derecha) o *Samurai Shodown* (izquierda). Una portátil bien diseñada y rematada (su stick era espectacular), pero que no salió de Japón y apenas duró un año...









Fue la última consola de SNK, y esta sí llegó a ver la luz en Europa y EE.UU. Contó con 14 títulos de lanzamiento y unas buenas ventas iniciales, aunque pronto se desinflaron por *Pokémon*, el anuncio de Game Boy Advance y el éxito de Wonderswan en Japón. Era retrocompatible con los cartuchos de la consola monocroma (aunque la mayoría de sus juegos se relanzaron en color) y en su catálogo, de 83 juegos, no faltaron grandes revisiones como *Metal Slug*, *Last Blade*...

1999 NEO GEO POCKET COLOR

10 JOYAS QUE NO DEBERÍAS PERDERTE

JUNTO A SUS SAGAS, NEO GEO TAMBIÉN ACOGIÓ UN PUÑADO DE **JUEGOS ÚNICOS**



1 MONEY IDOL EXCHANGER

Una adictiva vuelta de tuerca al clásico puzle de unir joyas de igual color, pero con monedas de distinto valor. Es de 1997, y obra de Face.



2 CYBER LIP

En 1990 SNK dio a luz su visión del concepto *Contra* de Konami, un juego de disparo y plataformas, con jefes finales... Es muy vistoso.



3 KING OF MONSTERS

SNK probó todo tipo de fórmulas dentro de la lucha, como esta de 1991, en la que grandes monstruos peleaban y arrasaban ciudades...



4 SHOCK TROOPERS

Saurus recuperó el espíritu *Ikari Warriors*, obra de SNK, con este run'n gun, que permitía cambiar entre 3 soldados sobre la marcha.



5 SOCCER BRAWL

En 1992 SNK lanzó uno de los arcades de fútbol más divertidos: ambientación futurista, láseres, entradas y disparos imposibles...



6 TOP HUNTER

Bautizado como el precursor de *Metal Slug* (pilotamos vehículos), este híbrido de acción y plataformas conquista por estética, ritmo...



7 NEO DRIFT OUT

La velocidad no se prodigó mucho en Neo Geo, pero este arcade de 1996 cumple: carreras contrarreloj con vista isométrica, gran control...



8 VIEWPOINT

Neo Geo también tuvo hueco para los shooters, algunos tan brillantes como este de 1992, isométrico y con una estética vigente hoy día.



9 WINDJAMMERS

Data East se sacó de la manga en 1994 otro gran arcade, similar a *Pong*, pero con un frisbee y atletas capaces de realizar tiros bestiales.



10 ZUPAPA!

Fue el penúltimo del sello SNK, en 2001, un juego con una premisa similar a *Snow Bros.*, incluyendo jefes finales, mundos temáticos...

LA HISTORIA DE UNA PORTÁTIL PIONERA

Turbo Express

Con el boom de las portátiles a finales de los años 80 y principios de los 90, solo una compañía, NEC, se atrevió a abrazar una quimera: que los mismos juegos sirvieran para una consola de sobremesa y una portátil. Ese sueño se llamó PC Engine GT (o Turbo Express en Occidente).

Los avances en la industria del videojuego, como en otras facetas de la vida, suelen venir de la mano de genios y empresas visionarias que abrazan ideas a priori imposibles, que pueden sonar a locura. En las páginas anteriores habéis podido ver un bien ejemplo de ello con Neo Geo: a principios de los 90, disfrutar en casa de juegos con calidad idéntica a las recreativas podía sonar a sueño irrealizable.

NEC tuvo una locura "transitoria" similar. En 1987 había lanzado su consola doméstica PC Engine, considerada la primera consola de la generación de los 16 bits (aunque su procesador era de 8 bits). NEC vio en su lanzamiento una doble oportunidad: primero, competir con la ya veterana -y hasta cierto punto obsoleta- Famicom de Nintendo y, segundo, convertirse en la primera máquina de la nueva generación, adelantándose a Mega Drive y Super Famicom.

En Japón gozó de gran éxito, llegando incluso a superar en ventas a una Mega Drive que no lograba terminar de despegar en el país del Sol Naciente. Un éxito que, a finales de los 80, propició una nueva idea loca...

➔EN 1989, Y CON LA EXPERIENCIA previa de Game & Watch, Nintendo lanzó su revolucionaria Game Boy, una portátil que no necesita presentaciones y que actualmente ostenta el tercer puesto entre las consolas más vendidas de la historia, con casi 120 millones de unidades (por detrás de PS2 y DS).

Al calor de su enorme éxito, otras compañías probaron suerte con sus respectivas portátiles, como Atari Lynx (lanzada en EE.UU. también en 1989) y Game Gear, en 1990. Ese mismo año vio la luz otra portátil más fabricada por NEC: PC Engine GT, que en su versión europea fue renombrada a Turbo Express. La idea sobre la que giraba esta portátil fue lo que la hizo única y muy distinta a sus rivales, además de ser la más avanzada de todas, tecnológicamente hablando.

➔SU PRINCIPAL ENCANTO RESIDÍA en que era la consola de sobremesa (PC Engine en Japón, Turbografx en Europa), concentrada en un cuerpo más pequeño. Y no solo eso, que en términos de potencia era ya una burrada para la época, sino que además el catálogo de juegos existente, en formato HuCard, era compatible con la portátil desde el primer minuto, con una única restricción: los juegos nipones solo funcionaban en la consola japonesa. Es decir, no tenía un catálogo propio. Si tenías juegos de PC Engine/Turbografx, podías utilizarlos en la portátil, siempre y cuando la región fuera la misma.

LA CUARTA EN DISCORDIA

La primera generación de consolas portátiles se cerró con la llegada de PC Engine GT/Turbo Express. Pese a su muy superior despliegue técnico, solo logró unas discretas ventas, ya que la competencia fue bastante dura y Game Boy dominaba el mercado.



ATARI LYNX. Fue una gran máquina, tanto en tamaño como ideas (los mandos se podían poner para zurdos), pero pinchó.



GAME GEAR. La apuesta de Sega, con pantalla a color, se bebía las pilas.

GAME BOY Precio, juegos, autonomía... Fue la reina.



LA PORTATIL AL DETALLE

Turbo Express/PC Engine GT son máquinas de su tiempo y eso se nota en aspectos como el diseño, muy cuadradote, resistente y parecido al de Game Boy en sus formas. Más allá de eso, la pantalla LCD a color de 2,6" era "tecnología punta", como lo fue condensar aún más el tamaño de TurboGrafx 16/PC Engine para meterla dentro de este pequeño cuerpo.

LATERAL IZQUIERDO
Volumen, contraste y cascos.



PARTE TRASERA
Compartimento para 6 pilas.





CONECTOR LATERAL
Para periféricos como el sintonizador de TV.



BOTONES
Como el mando de TG16, tiene selectores de turbo.

RANURA TARJETAS
Utiliza las mismas HuCard de la consola de sobremesa.



Esta, a priori, simple idea, fue en la época algo revolucionario, algo que no se había hecho antes y que además permitió que el día de lanzamiento hubiera disponibles decenas de juegos (en el caso de Japón, cientos), cuando lo normal por aquella época es que el catálogo inicial rondara entre los 4-10 juegos. Sega hizo algo parecido 5 años después con Sega Nomad, compatible con los cartuchos de Genesis (la Mega Drive de EE.UU.).

➔**PC ENGINE GT DEBUTÓ EN JAPÓN** el 10 de octubre de 1990, al precio de 44.800 yenes (lo que aproximadamente serían 360 euros hoy en día, pero bastante más hace 27 años). Una cifra elevada para la época, y más sin consideramos que Game Boy se comercializaba por una cuarta parte (12.500 yenes). Lo que sí compartía con Game Boy eran las líneas generales de su diseño. Cuentan las malas lenguas que el "GT" del nombre de la portátil en Japón eran las siglas de "Game Tank" (tanque de juego), en relación a las formas "cuadradotas" y "ladrillescas" que recordaban al sistema de Nintendo. Pero, al mismo tiempo, el sistema de NEC era muy distinto. Era sensiblemente más grueso, pesado y, para replicar la consola de sobremesa, presentaba más botones, palancas y conectores. Así, los interruptores de disparo o acción Turbo de los mandos de PC Engine/Turbografx (la única consola que ofrecía de serie esta opción en los mandos oficiales) están también presentes en la portátil.

➔**LA PANTALLA, ERA SIN DUDA,** uno de los principales reclamos del sistema. Utilizó una tecnología LCD puntera para la época, retroiluminada y en color, de 2,6" (6,6 cm) que se veía de verdadero lujo, con unos colores muy vivos. Su único problema es que, dado su reducido tamaño, los textos de algunos juegos resultaban prácticamente ilegibles, porque habían sido diseñados con un televi- ▸▸

ACCESORIOS DE OTRA ÉPOCA

Como las demás portátiles, Turbo Express también tuvo sus propios periféricos... aunque sin llegar a las excentricidades de Game Boy. De hecho, más bien fueron pocos, y aparte de la funda y el cargador de pared, destacaron...



TURBO LINK. Para conectar dos sistemas y jugar en multijugador. Muy pocos juegos hicieron uso del cable...



TURBO VISION. Era un sintonizador de TV analógico, con antena, que además tenía entrada de vídeo para convertir nuestra Turbo Express en un mini "monitor".

sor en mente, y no una pequeña pantalla. Es el caso de muchos RPG del sistema, cuyos diálogos y menús pueden ser ilegibles. Sumado a esto, está el fenómeno del "ghosting" o estela que dejan ciertos elementos gráficos al moverse, un defecto que hemos visto incluso en pantallas de portátiles más modernas, como la de PSP, algo aún más perdonable en las pantallas de hace 27 años. Tampoco faltaron casos de píxeles muertos (o que han muerto con el paso del tiempo), pero en general, como el resto de la máquina, fue una pantalla adelantada a su tiempo.

➔LA PANTALLA, JUNTO A OTROS COMPONENTES, trajo de la mano otro problema común a las portátiles con la pantalla a color: la vida de las baterías. Fue uno de los problemas que lastró tanto a Atari Lynx como a Game Gear, pero en el caso de PC Engine GT/TurboExpress, la cosa fue incluso más allá, batiendo récords de poca duración. Y es que 6 pilas nuevas podían durar como mucho 3 horas. Una cifra harto ridícula para un sistema pensado para jugar en la calle, en los viajes, y que palidecía de vergüenza frente a las más de 15 horas de autonomía que podía tener Game Boy con solo 4 pilas. (una de las ventajas de no tener retroiluminación). Aún con todo, la baja duración de las baterías se podía remediar con el adaptador de corriente, aunque el tener que estar enganchados a un enchufe le quitaba toda la movilidad, el fin último de cualquier portátil...

TURBOEXPRESS FORMA, JUNTO A SEGA NOMAD Y VIRTUAL BOY, LA "SANTÍSIMA TRINIDAD" DE LAS RAREZAS PORTÁTILES

Estos dos grandes inconvenientes, el elevado precio de la máquina (como a Neo Geo, se la llegó a llamar el "Rolls Royce" de las portátiles) y la escasa duración de las pilas, sumado a otros aspectos que tampoco ayudaron, como las fuertes ventas de Game Boy o los problemas de marketing para dar a conocer la máquina entre los jugadores, hicieron que PC Engine GT/TurboExpress no terminara de despegar en su breve ciclo de vida, que apenas abarcó tres años (desde 1990 hasta 1992).Y es que, por aquella época, NEC ya estaba empezando a promocionar su nueva criatura, PC Engine Duo/Turbo Duo.

➔A PESAR DEL ÉXITO DE PC ENGINE en Japón (más modestas en el caso de Turbografx), se estima que la portátil vendió en todo el mundo aproximadamente 1,5 millones de unidades, aunque NEC no confirmó esos resultados. En cualquier caso, es una cifra muy inferior a los 10 millones de PC Engine/Turbografx que se vendieron. A diferencia de Turbografx, que sí llegó a España de la mano de Compudid S.L. (con muy pocas unidades y una distribución lamentable), TurboExpress nunca llegó a tener distribución oficial respaldada por NEC. Como otros productos tecnológicos de la época, se pudo encontrar en algunas cadenas y grandes superficies, como El Corte Inglés, que compraban las unidades a los importadores (que traían el modelo americano). Estas unidades se pusieron a la venta por 59.990-69.990 ptas (360-370 €), una barbaridad para la época que la alejó de la inmensa mayoría de bolsillos españoles, sin contar también las dificultades para encontrar juegos, que en el caso de Turbografx, tampoco estuvieron muy bien distribuidos. Se puede decir, sin dudas, que su paso por España fue anecdótico, a pesar de su enorme calidad y de su superiordad técnica frente a GB y las demás portátiles, que sí tuvieron

10 JUEGOS IMPRESCINDIBLES

TurboGrafx 16/PC Engine tuvieron un buen catálogo, dominado sobre todo por shooters, aunque no faltaban buenas conversiones de recreativas, plataformas con mascotas propias y otros éxitos. Los juegos japoneses no funcionaban en la máquina occidental (a menos que usaras un adaptador), pero en cualquier caso, todos funcionaban en su respectiva versión de la portátil, algo nunca antes visto.



1 AIR ZONK De la miriada de shooters de TG, este de desarrollo horizontal brilló por su tono ligero, vivos colores y guiños a *Bonk*.



3 BOMBERMAN Plantar bombas para acabar con enemigos y recoger ítems fue la gran obra de Hudson, que vio varias entregas en TurboGrafx 16.



2 BLAZING LAZERS Conocido como *Gunhed* en Japón, es considerado uno de los mejores shoot'em up y título clave de TG.



4 BONK Conocido como PC Kid en Japón, este plataformas protagonizado por un cavernícola intentó plantar cara a Mario.



una distribución regular en España... aunque como en el resto del planeta, quien se impuso holgadamente fue Game Boy.

➔**HOY EN DÍA, PC ENGINE GT**/TurboExpress son joyas de coleccionismo, como lo son otros sistemas fallidos como Virtual Boy. Y dada la actual revalorización de todo lo retro, encontrar una unidad con caja y en perfecto estado puede suponer un importante sablazo que ronda los 350-500 €, dependiendo del estado, juegos incluidos, defectos y otros extras, como los periféricos. Hablando de defectos, la portátil de NEC no ha estado exenta de problemas que surjen, como en otras portátiles, con el paso del tiempo. Es el caso de los píxeles muertos, que en algunos casos están apareciendo después de largos periodos sin usar la pantalla o el deterioro irreversible de los condensadores, un aspecto que afecta al sonido de los altavoces (y que tiene arreglo con ligeros conocimientos de electrónica y siendo manitas). Tampoco está de más recordar que, independientemente de su estado, era una máquina que se calentaba mucho tras unas horas de uso... y que a veces la pantalla podía hacer "cosas raras" de forma aleatoria.

➔**A PESAR DE CONTAR CON UN CATÁLOGO MÁS REDUCIDO** que el modelo japonés, tampoco faltó un adaptador para poder jugar con las HuCards japonesas en la consola occidental, multiplicando así por tres el catálogo de la portátil. Un detalle que abría las puertas a un montón de grandiosos shooters y otras locuras "made in Japan" que hicieron de PC Engine/Turbografx, una consola a tener en cuenta a finales de los 80. Si eres coleccionista o te interesa mínimamente lo retro, TurboExpress forma, junto a Nomad y Virtual Boy, la "santísima trinidad" de las rarezas portátiles, una pieza imprescindible. ■

TURBOGRAFX 16, LA HERMANA DE SOBREMESA

Conocida en Japón como PC Engine, esta consola de sobremesa se lanzó en 1987, tres años antes que Turbo Express. En esencia, es exactamente la misma máquina, solo que en la portátil se condensaron y redujeron de tamaño casi todos sus componentes. Fue la primera consola de "16 bits" en lanzarse al mercado (aunque su procesador central era de 8 bits) y gozó de un gran éxito en Japón, situándose por encima de Megadrive en ventas. Solo en Japón tuvo cerca de 300 juegos...



TURBOGRAFX es la versión europea de PC Engine (TurboGrafx 16 en USA), y la base de Turbo Express. Aquí no funcionó en ventas.

HUCARDS. Los juegos se lanzaron en tarjeta (o HuCard), con 38 conectores a la vista, un formato diseñado por Hudson para NEC.



5 DEVIL'S CRUSH TG16 también contó con varios pinballs, y entre todos ellos destacó este juego y su secuela, *Alien's Crush.*

6 GEKISHA BOY Una rareza japonesa, consistente en hacer fotos a todo lo que se menee en el escenario. Muy original.





7 NINJA SPIRIT Genial conversión de la coin-op homónima de Irem, un juego de acción 2D con scroll lateral y buenos gráficos.

8 R-TYPE Otra de las maravillas de Irem, un matamarcianos tan exigente como difícil... pero de esos que dejan huella de por vida.





9 SPLATTERHOUSE ¿Qué decir del prodigioso juego de acción y toques gore, protagonizado por un Jason de Viernes 13 clónico? Un clásico.

10 STREET FIGHTER II CHAMP EDITION Buena adaptación del mito de la lucha, aunque "racanea" algo en la BSO, en frames de animación...



UNA GRAN DESCONOCIDA



Wonder

Si viajamos atrás en el tiempo, al año 1999, recordaremos una época apasionante para las portátiles, con una variedad de modelos y una "sana" competencia... aunque por aquel entonces ya había una reina absoluta: Game Boy, de la que celebramos su 28 aniversario el pasado abril. Y es que comenzar a hablar de esta época sin mencionar el éxito de Game Boy es imposible. Su estratosférico ascenso invitó a que varias compañías intentaran crear una alternativa para destronarla, sobre todo al comenzar a mostrar evidentes muestras de agotamiento. De hecho, la propia Nintendo buscó su alternativa años antes con Virtual Boy, que fracasaría estrepitosamente dejando en una difícil situación a su creador, Gunpei Yokoi. Hasta ese momento tenía una trayectoria impecable en la compañía, tras crear algunos de sus mayores éxitos (incluyendo Game Boy), pero este patinazo le condenó a ser ignorado y apartado de todos los proyectos importantes de la Gran N.

Esta situación terminó por agotar y desgastar a Yokoi, que presentó su dimisión a Hiroshi Yamauchi, entonces presidente de Nintendo, y se embarcó en la creación de su propia compañía, Koto Laboratory, destinada al desarrollo de productos para el entretenimiento.

➔**MIENTRAS TANTO, BANDAI,** compañía principalmente juguetera y que poseía múltiples licencias sobre anime y manga, buscaba la oportunidad de expandirse en el mercado de los videojuegos, al que ya se había aproximado con éxito gracias a los ▸▸

GUNPEI YOKOI, EL ÚLTIMO GRAN PADRE DE LAS PORTÁTILES



Seguramente no se le recordará por su última creación, porque no fue ni la más exitosa ni la más querida. Y es que este inigualable ingeniero fue el más valorado de Nintendo, además de un reputado desarrollador de videojuegos. Después de crear algunos de los juguetes más vendidos de Nintendo en su etapa juguetera, las Game & Watch y la cruceta de control, usada por todas las consolas Nintendo, fue nombrado director general de R&D1, donde creó sagas como *Metroid* o *Kid Icarus*. Posteriormente llegaría su mayor éxito, Game Boy, la portátil que más tarde intentaría derrocar desde la competencia. A causa del fracaso que supuso Virtual Boy, abandonó Nintendo para crear su propia compañía, Koto Laboratory, que tiempo después sería la encargada de desarrollar WonderSwan. Falleció el 4 de Octubre de 1997 en un accidente de tráfico.

EN EUROPA

Swan

Si hubo un diseñador que definió una época, ese fue Gunpei Yokoi. El próximo 4 de octubre se cumplen 20 años de su muerte, y qué mejor forma de honrarle que rememorando su última gran creación, que nunca llegó a ser lanzada en España.

LOCURAS CON FORMA DE **ACCESORIO**

A lo largo de la vida de WonderSwan se lanzaron diversos periféricos, algunos clásicos como una batería recargable o un protector de pantalla, y otros que no eran muy comunes para la época. Estas fueron algunas de sus principales curiosidades...



WONDERGATE Módem para el móvil. Además tenía navegador y correo, algunos juegos lo usaron para descargar marcadores, circuitos...







WONDER WITCH Kit de desarrollo que incluía un cartucho regrabable, un cable para conectar la consola al PC y el software necesario.



WONDERBORG Un robot programable y controlable desde WonderSwan, que incluía un juego llamado *Robot Works* para interactuar con él.





WONDERWAVE Un adaptador de infrarrojos que se utilizó para intercambiar información con la "mini-consola" de Sony, PocketStation. Pocos títulos lo usaron.

WONDERSWAN Y GAME BOY COMPARTEN NO SOLO PADRE, SINO TAMBIÉN PARTE DE SU FILOSOFÍA Y CONCEPTO

Tamagotchi (aunque con algún descalabro como Apple Pippin). Esto le hizo fijarse en Koto Laboratory y encargarle el desarrollo de una nueva máquina destinada a conseguir una parte del mercado de las portátiles. Yokoi comenzó así a planificar WonderSwan, usando la misma tecnología FSTN que utilizó para la pantalla de Game Boy, pero mejorando algunas características, como su escala de grises, la cual aumentó a 8 tonalidades. También logró hacer un uso más eficiente de la energía consiguiendo que todo funcionase con una única pila AA, lo que repercutió en el peso y dio lugar a una máquina mucho más ligera . Pero sobre todo se centraría en la ergonomía, distribuyendo los botones y los controles para facilitar el uso de la que sería la característica estrella de la consola, cambiar la orientación de la pantalla en vertical o en horizontal si el título lo requería.

DESGRACIADAMENTE, EL 4 DE OCTUBRE DE 1997, y con la consola prácticamente planificada, Gunpei Yokoi y Etsuo Kiso, un ejecutivo de Nintendo que iba al volante, sufren un accidente al impactar el coche donde viajaban contra un camión. Yokoi no sufrió heridas graves, pero al salir del coche para ayudar a los demás implicados fue atropellado por un tercer vehículo, falleciendo dos horas más tarde en un hospital. Las malas lenguas de la época atribuyeron este accidente a un asesinato de la Yakuza, algo que jamás llegó a ser probado.

Este accidente impidió que llegase a ver completada su obra, que se presentó el 8 de octubre de 1998 en Tokio, si bien su comercialización no se produjo hasta meses más tarde, exactamente el 4 de marzo de 1999. WonderSwan se presentó en 9 colores diferentes y acompañada de 4 títulos, siendo *Gunpey* uno de los más especiales, al ser un juego de puzles con el que se homenajeaba a Yokoi y del que existen versiones para DS y PSP. Aunque las ventas iniciales de la máquina no eran muy llamativas frente a las de otras plataformas de la época (y eso que el precio de salida era muy competitivo), éxitos como el de *Densha de Go*, con 200.000 unidades en unos días, propiciaron el acercamiento de grandes desarrolladores como Capcom, Konami o Namco, nutriendo a la consola de varias licencias conocidas con capítulos originales como *Makaimura* o versiones adaptadas de otras plataformas como *Beatmania* o *Side Pocket*, además de las suministradas por la propia Bandai basadas en sus mangas como "Gundam" o "Digimon".

LA APARICIÓN DE GAME BOY COLOR obligó a Bandai a actuar rápidamente para no quedar descolgada del mercado. Así, el 9 de diciembre de 2000 se lanza WonderSwan Color, con un agresivo precio

FRENTE A GAME BOY, SU GRAN RIVAL

Gunpei Yokoi era también el "padre" de Game Boy, y parte de sus ideas las aplicó a WonderSwan. Pero a pesar de ello, y los años que las separaban, en el fondo eran dos máquinas muy distintas...



	Game Boy	WONDERSWAN
PROCESADOR	Z80 modificado 8bits	NEC V30 16bits
DIMENSIONES	90mm x 148mm x 32mm	121mm x 74,3mm x 24,3mm
SONIDO	4 Canales Mono (estereo con auriculares)	4 Canales Mono (estereo con adaptador)
PESO	350 gramos	110 gramos
ESCALA DE GRISES	4 tonos	8 tonos
PANTALLA	LCD Reflectiva 2,5 Pulgadas	LCD reflectiva 2,49 Pulgadas
RESOLUCIÓN	160 x 144 pixels	244 x 144 pixels
BATERÍA	4 pilas AA	1 Pila AA
AUTONOMÍA	aprox. 15-30 horas	aprox. 40 horas
PRECIO	12.500 Yenes (100 €)	4.800 yenes (38 €)
CATALOGO	aprox. 1000 títulos en versión monocroma	aprox. 200 títulos entre las tres versiones de consola

LA SUERTE DE WONDERSWAN QUIZÁ HUBIERA SIDO DISTINTA SI SE HUBIERA LANZADO EN EUROPA POR 50 EUROS

UNA CONSOLA, TRES VERSIONES

La primera y única consola de Bandai era técnicamente superior a Game Boy, en parte debido a los diez años que las separaban, aunque eso sí, inferior a Neo Geo Pocket. Y aunque gozó de un tiempo de vida relativamente reducido, tampoco le faltó tiempo para recibir dos revisiones de hardware...



1999
WONDERSWAN La primera versión destacó por la duración de sus baterías y la disposición de los botones



2000
WONDERSWAN COLOR Compatible con el catálogo previo, redujo su tamaño, aumentó la RAM, pantalla a color...

de 6.800 Yenes (54 € aprox) y con total compatibilidad con el catálogo de WonderSwan, además de contar con títulos específicos que harían uso de 241 colores simultáneos de una paleta de 4096. Por lo demás, contaba con las mismas características que el modelo original, a excepción de la memoria RAM, que aumentó y el tamaño de la pantalla, que subió hasta las 2,8 pulgadas, aunque como contrapartida el aumento de consumo acortó la duración de la pila hasta las 20 horas. Aprovechando el momento de tensión que vivían Nintendo y Square, Bandai se las ingenió para firmar un acuerdo con esta última, que se encargó de adaptar algunas de sus obras como *Chocobo no Dungeon* o *Final Fantasy*, lo que unido a varias ediciones especiales de la consola adornada con motivos de estas licencias contribuyó a elevar el índice de ventas de la consola hasta el 8% en su pico más alto, situándose así como la segunda portátil más vendida de su época en su territorio.

→**EL ÚLTIMO INTENTO DE BANDAI** por hacerse con más cuota del mercado portátil llegó el 12 de julio de 2002 bajo el nombre de Swan Crystal, con unas especificaciones exactas a WonderSwan Color, pero con un cambio significativo: la obsoleta pantalla FSTN de los modelos anteriores, que producía ghosting o "estela", se sustituyó por una nueva con tecnología TFT que solucionaba totalmente el problema, aunque esto volvería a disminuir la duración de la pila hasta las 15 horas. Esto, y de nuevo un precio de lanzamiento más bajo que el de la competencia, no bastaron para competir con GBA y Nintendo, que ya había solucionado sus problemas con Square y veía cómo se disparaban sus ventas.

En 2003, Bandai anunciaba el cese definitivo de la producción de Swan Crystal debido a sus bajas ventas. Este anuncio quizá no se habría producido de haberse materializado el acuerdo que existía con Mattel para la distribución de la consola en otros países, lo que con toda seguridad habría prolongado su vida. Por desgracia, WonderSwan jamás salió de Japón, y sólo podemos hacernos con ella en el mercado de 2ª mano, sobre todo si queremos disfrutar de algunos juegos que difícilmente volveremos a ver por temas de licencias. Y no solo eso: es el legado póstumo de un genio de los videojuegos. ■



2002

SWAN CRISTAL Arregló los problemas de pantalla con un nuevo modelo que utilizaba la tecnología TFT.

GRANDES NOMBRES PARA UNA GRAN PORTÁTIL

Si algo exprimió Bandai fueron las licencias de sus animes para surtir a WonderSwan con títulos de renombre. Además, llegó a acuerdos para hacerse con IPs exitosas, entre las que se encuentran continuaciones o remakes de sagas iniciadas en otras plataformas.



1 ONE PIECE Grand Battle Colosseum Juego de lucha 1vs1, con toques *Smash Bros.*, ítems para derrotar al rival...



2 FINAL FANTASY Square mejoró para WS su famoso RPG, como *FF2* y *FF4*, cancelándose *FF3* por detalles técnicos.



3 MAKAIMURA Nuevo *Ghosts'n Goblins* con las señas de la saga, gran dificultad y niveles para poner la consola en vertical.



4 SAINT SEIYA Ougon Densetsu Hen Perfect Un RPG clásico, con combates por turnos, basado en la saga del Santuario.



5 GOLDEN AXE Conversión meritoria de la Coin-up de Sega, aunque con alguna animación mas tosca de lo debido.



6 ROCKMAN & FORTE Secuela de un spin-off de Mega Man, inédito fuera de Japón. Un plataformas difícil y fiel a la saga.



7 POCKET FIGHTER Adaptación del beat'em up de Capcom con personajes SD de *Street Fighter 2* y *Darkstarkers*.



8 KLONOA Excelente juego que mezcla plataformas y puzles. En ciertos niveles hay que usar la consola en vertical.



9 CLOCK TOWER Aventura de terror point & click, en la que debemos sobrevivir a un maníaco dentro de una mansión.



10 BEATMANIA Juego musical de Konami en el que emulamos a un DJ y debemos que pulsar los botones al ritmo de las notas que descienden por la pantalla. Incluía un mini-plato para hacer scratching.

CONSOLAS TODO EN UNO

ATARI FLASHBACK

■ **Recrea:** Atari 2600 ■ Desde 69,99 €

Es una de las "veteranas" del ramo, y va por su 7ª revisión de Atari 2600. La última incluye avances interesantes, como mandos inalámbricos, mandos tipo "paddle" (como los del *Pong* original), compatibilidad con los accesorios originales... Cada revisión va añadiendo nuevos juegos y la última cuenta con la friolera de 101, de los más de 560 que lanzó Atari y las third parties. La recreación del sistema ha ido mejorando, aunque nuevos problemas han aparecido, como lag en los mandos inalámbricos.



ASTEROIDS

¿Quién no recuerda la recreativa de Atari de 1979, en la que debíamos destruir asteroides mientras pilotábamos la nave? La versión de Atari 2600 es un port bastante digno, y está incluido en todas las versiones de Atari Flashback.





SPACE INVADERS

El clásico de Taito que nos invitaba a acabar con oleadas de naves (parapetándonos tras casas) está incluido en Atari Flashback.



SUPER BREAKOUT

Flashback 2 introdujo los mandos "paddle" y con ellos llegó este arcade de romper ladrillos, que está en posteriores revisiones.

Muchos sistemas retro, casi siempre imposibles de conseguir en tiendas, vuelven a la vida gracias a reediciones que, en muchos casos, condensan todas sus tripas y algunos de sus juegos en un único chip...

Si estás mínimamente interesado en los juegos retro, seguro que has oído hablar de las consolas dedicadas y de la línea "Flashback", una serie que recrea sistemas clásicos como Atari 2600 a un precio bastante ajustado, casi siempre mejor que acudir al mercado de segunda mano y comprar la consola original y algunos juegos.

Esta línea no es la única, aunque todas suelen aspirar a ser "reproducciones" de las máquinas originales, con una apariencia externa que se asemeja mucho a las consolas originales (incluidos sus mandos), aunque al abrirlas y examinarlas por dentro, en sus tripas no queda nunca ningún vestigio del pasado. En muchos casos, estas versiones son los llamados "system on a chip", o un único chip que condensa el software y rutinas necesarias para reproducir el funcionamiento de la máquina original. Y no solo eso: todas estas reediciones traen de serie juegos incluidos en la propia memoria, prescindiendo en casi todos los casos de la ranura para los cartuchos originales. Se trata, pues, de sistemas cerrados "todo en uno", que ofrecen la experiencia de esa consola y la de algunos de sus juegos (nunca suelen incluir todo el catálogo por problemas de derechos con las licencias).

Aparte de la mencionada Atari 2600, más consolas clásicas han recibido este tratamiento, como Intellivision o Colecovision o recientemente NES, aunque otros más "modernos", como Mega Drive o Neo Geo, también tienen su propia "reedición". Algunos fabricantes incluso van más allá y prescinden de toda nostalgia para ofrecer un simple pad que, conectado a la tele, nos permite acceder a algunos clásicos atemporales, como *Pacman* o *Tetris*, o una selección de una compañía. En estas páginas os mostramos sólo algunos de ellos... ■

INTELLIVISION FLASHBACK

■ **Recrea:** Intellivision ■ Desde 31,33 €

Dos años después de la llegada de Atari 2600, Mattel probó suerte con su primera consola, que puede ser considerada como la primera 16-bits. Esta revisión capta el espíritu de la original y sus mandos (con teclado númerico y ranura para colocar los "overlays" o láminas para cada juego), aunque también hay diferencias, como que los mandos se pueden desconectar. Trae 60 juegos, algunos no lanzados antes, y alguno puntual tiene problemas con la velocidad o el color. Eso sí, debes tener una TV compatible con el estándar NTSC.



ASTROSMASH

Defender la Tierra de asteroides era un tema recurrente, aunque aquí lo hacíamos desde tierra firme. Un clásico que vendió 1 millón de copias y acabo siendo el juego que por defecto venía con la consola (que vendió 3 millones).



UTOPIA

"Acusado" de dejar la semilla de los juegos de estrategia en tiempo real y ser el pionero de los "god games" y de los de construcción de ciudades tipo *Sim City*, este juego de 1981 de Mattel nos invitaba a defender nuestra isla de la del rival. Efectivamente, no tenía modo individual...

COLECOVISION FLASHBACK

■ **Recrea:** Colecovision ■ 99,74 €

La segunda generación de consolas Coleco, tras la serie Telstar, brilló por una cosa: ofrecer grandiosos ports de las recreativas de la época. Ahí están *Donkey Kong Jr.*, *Tapper* (no incluidos) o *Zaxxon* para atestiguarlo. Ese es, quizá, el principal aspecto mejorable de esta "recreación": que entre los 60 juegos incluidos faltan grandes nombres y hay juegos caseros. Como la Intellivisión, necesitas TV compatible con NTSC.



MONTEZUMA'S REVENGE

Otro título clave del catálogo es este difícil juego de aventuras y saltos ambientado en las pirámides aztecas. Encarnamos al aventurero Panama Joe, quien debe buscar la sala del trono, recoger llaves...





ZAXXON

El clásico isométrico de Sega de 1982 es, sin duda, uno de los platos fuertes de este Flashback. El port es bastante bueno y conserva todos sus elementos jugables, como controlar la altura de vuelo. Es, además, uno de los grandes matamarcianos de la consola.



SPACE PANIC

Para algunos, este juego de 1980 es "el abuelo" de los plataformas. Paradójicamente no hay salto, pero podemos cavar en el suelo para que los enemigos caigan en el agujero (y luego taparlo).

SEGA MEGADRIVE
ARCADE CLASSIC WIRELESS

■ **Recrea:** Mega Drive/Genesis ■ 79,99 €

La inolvidable 16-bits de Sega tuvo en su día varias versiones, pero ninguna como esta: tamaño más pequeño y compacto, mandos inalámbricos (aunque con la misma forma de los originales), ranura para cartuchos de todas las regiones... Trae de serie 80 juegos en memoria, y aunque la mitad son juegos caseros, no falta casi ningún nombre clave de la consola: *Streets of Rage*, *Sonic*, *Bonanza Bros*, *Shinobi III*, *Golden Axe*, *Altered Beast*, *Alex Kidd*, *Comix Zone*...





STREETS OF RAGE (TRILOGIA)

Sin ningún tipo de duda, los mejores beat'em ups de Mega Drive (y con inolvidables bandas sonoras). Vienen los 3 juegos de la serie, para que limpies las calles de pandilleros y matones en compañía de un amigo.



SONIC

En Mega Drive vimos nacer a la "mascota" de Sega, y aquí puedes revivir sus principales aventuras, incluyendo *Sonic I* y *II*, *Sonic & Knucles*. *Sonic 3D* o incluso *Sonic Spinball*...

NEO GEO X

■ **Recrea:** Neo Geo ■ 209,99 €

El "rolls royce" de las consolas tuvo su revival... pero no sin polémica. Neo Geo X es una portátil que recrea la cruceta de Neo Geo CD y que, en su edición Gold, incluye un arcade stick y una base de carga (imita a la Neo Geo original, pero en pequeño) que saca la señal de vídeo para conectarla a la tele. La polémica vino porque los modos de vídeo no estaban optimizados y en las tripas de NGX corría un famoso emulador de Neo Geo, con los juegos alojados en una SD. Mejoró vía actualización...



KING OF FIGHTERS 95

Entre los 20 juegos preinstalados en Neo Geo X, abundan los juegos de lucha. Esta entrega de *KOF* abre la lista, seguido por *Samurai Shodown II*, *Art of Fighting II*, *Real Bout Fatal Fury Special*, *World Heroes Perfect*... todos son joyas de la lucha.





METAL SLUG

Tampoco podía faltar la primera entrega de una de las series clave de Neo Geo, un run & gun que cautivó tanto por su estética como por su adictiva jugabilidad, "co-op" incluido.



SUPER SIDEKICKS

La primera entrega de esta querida serie de arcades de fútbol también viene preinstalada. Vale que no es la mejor técnicamente, pero es muy divertido. Lástima que no esté *Soccer Brawl*...

TODO EN UN MANDO

También existen mandos que se enchufan directamente a la tele, prescindiendo de una "consola", y contienen un número cerrado de juegos, como estos modelos...

EA SPORTS '95

También de 2004 y de Jakks Pacific, como el anterior. Incluye 2 mandos y dos juegos: *Madden 95* y *NHL Hockey 95*.



GENESIS ARC. MASTER

Un sólido arcade stick con 26 juegos preinstalados y con la posibilidad de ampliar la lista de juegos vía tarjeta SD.



MORTAL KOMBAT

Un Plug N Play centrado en MK (recrea hasta el mueble de la coin op). El port es muy bueno, pero no pixel perfect.





STAR WARS ORIGINAL TRILOGY PLUG 'N PLAY

Cuatro juegos originales, potables en general... aunque lo mejor es el propio mando.



MS PACMAN PNP

La famosa creación de Namco y sus derivados han protagonizado varios Plug and Play, como este con 5 clásicos.



ARCADE LEGEND TETRIS

Curioso por su diseño, aunque su joystick cuadrado es un poco infernal, incluye 5 variantes del famoso puzle.



SEGA MEGADRIVE ULTIMATE PORTABLE

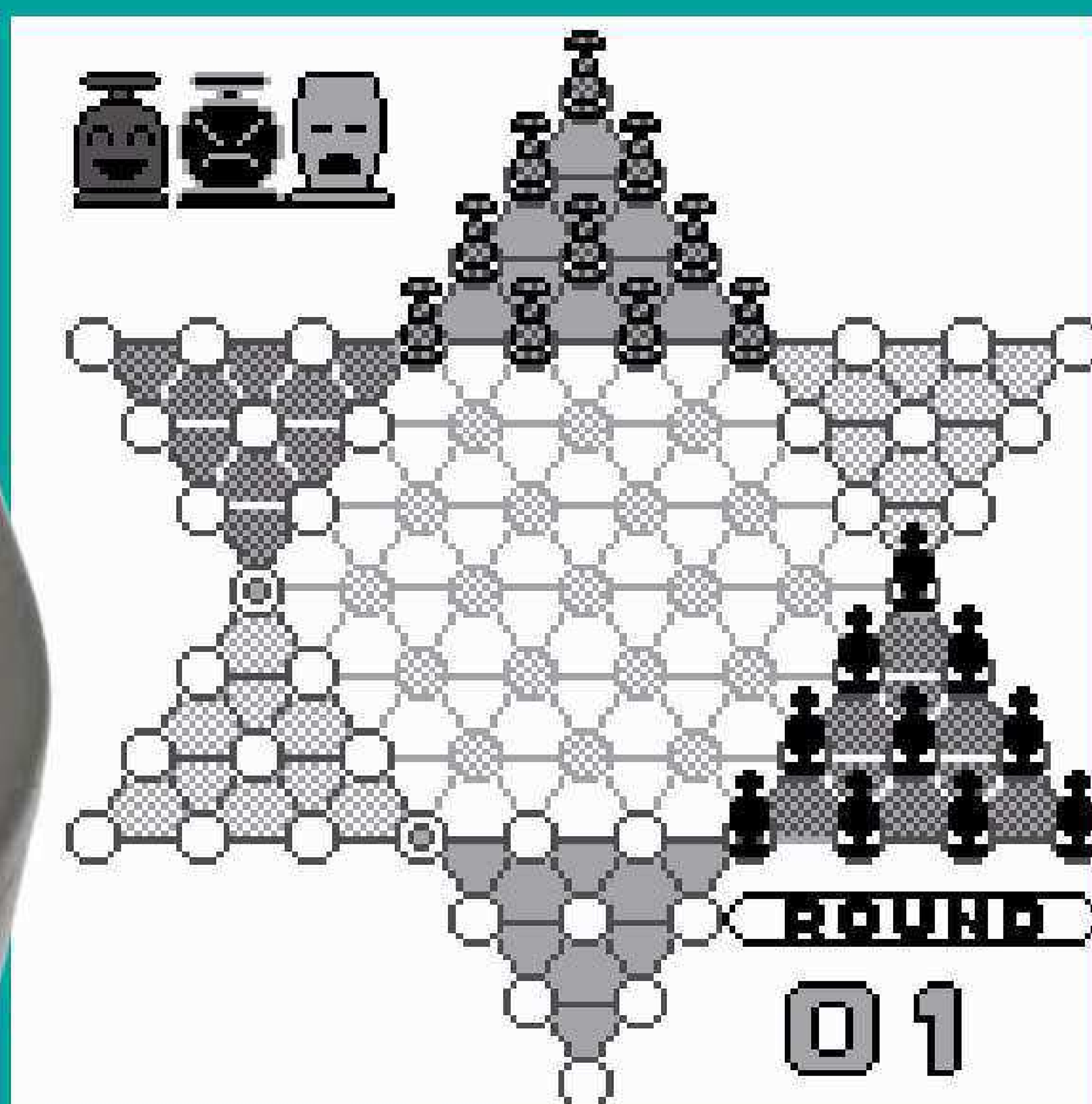
También hay portátiles centradas en un sistema, con 20 juegos (ampliables vía SD).



El modelo más conocido de Supervision cuenta con un cuello de "acordeón" para mover levemente la pantalla, así como "patitas" inferiores para asentarse en una mesa.



SUPER PANG



CHINESE CHECKERS

WATARA SUPERVISION

LA PORTÁTIL MUTANTE TAIWANESA

El brutal éxito de Game Boy alentó que otras compañías probaran suerte, como Watara

Tras revolucionar el mundo del videojuego con su primera consola portátil con cartuchos intercambiables, Nintendo tuvo que afrontar una dura competencia desde todos los frentes posibles. No solo SEGA, Atari y Bandai intentaron desbancarla con sus propias propuestas portátiles (Game Gear, Lynx y WonderSwan, respectivamente), sino que incluso otras compañías asiáticas menos conocidas también probaron fortuna. Es el caso de Watara, un fabricante taiwanés que intentó golpear a Game Boy allí donde más podía dolerle: en el precio. Así, Watara lanzó en 1992 la Supervision, una portátil que partía de unas premisas similares (monocroma, con juegos intercambiables sencillos y adictivos...), pero con un precio aún más ajustado si cabía: en el mercado americano se lanzó por 49$ (hoy, al cambio, serían 44 euros). Un movimiento inteligente para llamar la atención de un mercado en plena ebullición y repleto de alternativas, pero que por regla general eran más caras. Así, Watara Supervision se lanzó como la alternativa "barata", pero como el rival a batir, sin descuidar otros aspectos.

Extras a precio interesante

Al igual que Game Boy, Watara Supervision incluía de serie un juego, *Crystball*, un juego tipo *Breakout* (consistente en romper ladrillos con una bola). Ese era el primer gancho para atraer, pero no el único. Watara Supervision contaba además con la pantalla monocroma más grande del mercado (aunque tenía un "ghosting" o efecto estela horrible) y, además, fue pionera en algunos aspectos, como poder conectar la portátil a la tele para disfrutar de sus juegos en una pantalla más grande y, además, con 4 colores (algo similar a lo que haría Super Game Boy en Super Nintendo). Watara tenía previsto incluso desarrollar un cable que permitiera disfrutar de los juegos a todo color en el televisor, pero se canceló al no alcanzar el sistema del éxito esperado.

Para facilitar más las cosas, Watara no centralizó ni la distribución ni el marketing, que quedó a merced de las compañías interesadas en el producto. Así, según el territorio, era posible encontrar

65 JUEGOS CON SUS MÁS... Y SUS MENOS

DADA LA GRAN CANTIDAD DE COMPAÑÍAS que hay implicadas en su distribución, resulta complicado ajustar el número exacto de juegos que se lanzaron para Supervision. Se estima que solo en EE.UU. se lanzaron cerca de 65, y que solo una fracción cruzó el charco y llegó a Europa. Muchos son clones o están inspirados en juegos de otras compañías y, aunque hay destellos de calidad, resulta un catálogo pobre frente al de Game Boy. A pesar de todo, la consola repasa los principales géneros de la época, desde los matamarcianos a los juegos de olimpiadas —donde entran en juego las patas inferiores de la consola, para asentar la portátil en la mesa y machacar los botones a placer— o los "simuladores" de vuelo. Hasta cuenta con una más que meritoria adaptación del genial *Super Pang* de Sachen. Pero la ausencia de desarrollos de los estudios nipones y americanos la condenó a un segundo o tercer plano del que nunca consiguió salir. Algunos de sus juegos están muy cotizados en la actualidad.



BLOCK BUSTER & CROSS HIGH



CHIMERA



KUNGFU STREET



BRAIN POWER


TASAC 2010



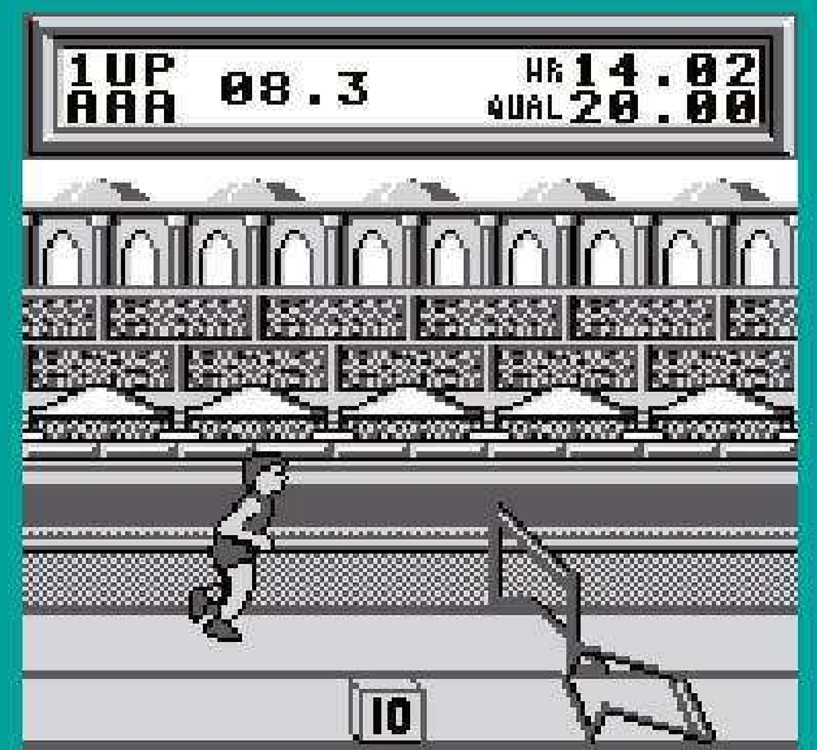
DELTA HERO



EAGLE PLAN



SUPER KONG



OLYMPIC TRIALS

la consola , con su nombre Supervision, bajo marcas muy distintas, desde Quickshot en Reino Unido a Hartung en Alemania, Videojet en Francia, Audio Sonic en Italia, Vini en Dinamarca o Electrolab en Argentina. En otros territorios, como Taiwan, era posible encontrarla con un nombre totalmente distinto, como Tiger Boy. En total, 11 nombres distintos...

Su talón de aquiles

Aunque contó con tres versiones distintas compatibles todas con el catálogo de cartuchos (podéis ver los diseños en el cuadro de la derecha), Watara Supervision no consiguió conquistar a los jugadores. Aparte de los mencionados problemas de ghosting de la pantalla, las razones pudieron ser muy variadas, desde un montaje y acabado inferior al de la competencia a una librería de juegos que no contó con el soporte de los estudios japoneses y americanos, lo que la condenó a recibir solo clones de factura asiática de juegos conocidos. Aún con todo, entre su catálogo de casi 70 juegos es posible encontrar alguna que otra joya, al menos en cuanto a diversión, como del mencionado *Crystball* o la adaptación de *Super Pang*, a cargo de Sachen.

Sus juegos se lanzaron en todo tipo de formatos y packs, desde con cajas a en blisters de plástico. Algunos de ellos están hoy en día muy cotizados, aunque no tanto como la propia consola, que en buen estado y con su caja original, puede llegar a superar holgadamente los 250 euros en páginas de subastas.

WATARA **SUPERVISION** TRATÓ DE COMPETIR CON GAME BOY OFRECIENDO UN PVP MUY BAJO

UNA CONSOLA, TRES FORMAS Y ONCE NOMBRES



LA PRIMERA VERSIÓN es la más parecida a una Game Boy, tanto en la forma como por la disposición de los controles (salvo la cruceta... que no la hay y son 4 botones). Esta se comercializó en Europa y ya tenía una gran pantalla.



LA PRIMERA REVISIÓN es, en realidad, la versión más conocida de Supervision, por contar con un diseño que se podía doblar. Se lanzó en EE.UU. y en Europa.



MAGNUM SUPERVISION es la tercera y última versión, y cuenta con una pantalla aún más grande y un diseño que vuelve a las formas de Game Boy... pero con unas sensaciones mucho más redondeadas. Se lanzó además en 3 colores.

EL MANDO. No era el paradigma de la comodidad o la precisión, y recordaba al de Intellivision. La palanca era algo rígida y contaba con dos botones y un teclado numérico que permitía insertar plantillas.

COLECOVISION

LA DEVORADORA DE COIN-OPS

Fue la gran consola de principios de los 80... pero su reinado apenas duró un par de años.

Coleco (COnnecticut LEather COmpany) fue fundada, en 1932, por Maurice Greenberg, un inmigrante ruso que producía piel para fabricantes de zapatos. En los años 60, su primogénito Leonard desarrolló con gran éxito el negocio de las piscinas de plástico y su hermano Arnold explotó una faceta más lúdica. En 1976, Coleco lanzó su primera consola Telstar, clónica de *Pong*, por 50 $, de la que vendió un millón de unidades. Entre 1976 y 1978, aparecieron trece modelos más de Telstar, pero la saturación del mercado (había 75 fabricantes), la escasez de chips y el auge de las "hand helds" implicaron para Coleco unas importantes pérdidas. Los videojuegos portátiles la salvaron.

Nacida para triunfar

El mercado de finales de los 70 y principio de los 80 estaba dominado por Atari e Intellivision, y Coleco quería destronar a los dos gigantes. Coleco, Bit Corporation y Texas Instruments dieron forma al proyecto ColecoVision. A mediados de 1982, se anunciaron la nueva criatura y su precio, 175 dólares (157 € de hoy). El cartucho insignia que acompañaría la máquina iba a ser el modesto *Cosmic Avenger*, pero... una maniobra comercial inesperada y sin precedentes de Eric Bromley (Coleco) e Hiroshi Yamauchi (Nintendo) permitió a la compañía norteamericana hacerse con la exclusiva de *Donkey Kong* por 200.000 $ a pagar en veinticuatro horas, más 2 dólares por juego vendido. Una rápida llamada a Arnold Greenberg bastó para conseguir el dinero, pero Atari mejoró las condiciones y Bromley tuvo que "sacar" de la cama a Minoru Arakawa, presidente de Nintendo América, para recuperar la licencia. En agosto de 1982, ColecoVision salió a la venta, con *Donkey Kong* de regalo, acompañada de once juegos, a los que se sumaron diez más ese año.

El potente Z80 a 3.58 Mhz y los 32 sprites simultáneos dejaban en entredicho a las viejas glorias de Mattel y Atari. Casi todas las recreativas del momento pasaron por sus circuitos, mostrando un apartado técnico tremendamente similar al original. Hasta navidades de 1982, se vendieron 550.000 máquinas y, en los

LOS PERIFÉRICOS

Las opciones de expansión y compatibilidad fueron un hito en su época. Otros periféricos se quedaron en el camino...



EXPANSION MODULE #1
Dotaba a la ColecoVision de compatibilidad con casi la totalidad del catálogo de Atari 2600.



EXPANSION MODULE #2
Además del juego incluido, *Turbo*, era compatible con cuatro títulos más. La experiencia merecía la pena.



primeros meses de 1983, se sobrepasó el millón. En territorio PAL, España incluida, fue distribuida por CBS Electronics. En esas fechas, la recién estrenada Atari 5200 tampoco fue rival para ColecoVision. Tras el éxito del Expansion Module #1, que ofrecía compatibilidad con el catálogo de 2600, en febrero de 1983, se anunció el Super Game Module como tercer módulo de expansión, el cual añadiría 30K RAM y utilizaría discos de 128K para ampliar/mejorar los juegos y grabar récords. Pero el éxito de ordenadores como Commodore 64 hizo que Coleco tomara la decisión errónea: sustituir el Super Game Module por ADAM, un superordenador que se acoplaba a la consola. Problemas técnicos, retrasos y su alto precio acabaron con ADAM. Después, el crash de 1983 colapsó el mercado del videojuego y dos millones de máquinas en EE.UU., cuatro en Europa, ocho millones de cartuchos y un total de 147 títulos no bastaron para salvar a la mejor máquina de su tiempo.

COLECO FOREVER

EL LEGADO ETERNO de la mejor máquina de su tiempo no ha tenido fin desde que Telegames adquirió las últimas licencias para la consola en 1985 y, en 1996, se programó el primer juego "homebrew". Opcode reinventó el Super Game Module para expandir la potencia de la consola en 2013 y, en 2014, apareció ColecoVision Flashback.



LOS JUEGOS

Entre agosto de 1982 y primavera de 1984, fueron lanzados 147 juegos en EE.UU. A Europa llegaron 61.



DONKEY KONG / JR.
El primero iba incluido con la consola. Omitía una fase y simplificaba escenarios. *DK Jr.* era más fiel al original en gráficos y jugabilidad.



ZAXXON
El prodigio isométrico de Sega fue el otro gran clásico, junto a *DK*, que hizo soñar a toda una generación con el potencial de la máquina.



TURBO
La conversión del arcade de conducción de Sega y el volante integraban un pack de ensueño. La sensación de velocidad era, y es, increíble.



MONTEZUMA'S REVENGE
Una aventura de plataformas repleta de puzles, peligros y una complejidad admirable. Se adelantó a su tiempo.



ANTARCTIC ADV.
El pingüino de carreras de Konami fue convertido de forma magistral para Coleco Vision. Apartado audiovisual sublime y pura jugabilidad.



PITUFO / SMURF
Uno de los pocos títulos exclusivos. Desarrollo plataformero sencillo (saltar y agacharse), colorista y buen uso del chip de sonido.



SPY HUNTER
Una excelente conversión del arcade de Bally Midway que mantenía toda la velocidad y acción del original, más el tema de Peter Gunn.



MR. DO! / DO!'S CASTLE
El popular personaje de Universal protagonizó dos cartuchos. *Mr. Do!* fue una buena adaptación y la segunda parte era brillante.



EXPANSION MODULE #3
ADAM nació para rivalizar contra los ordenadores del momento, pero supuso la ruina para Coleco.



ROLLER CONTROLLER
Esta belleza incluía el juego *Slither* y era compatible con *Centipede*, *Wargames*, *Victory*, *Omega Race* y más.



SUPER ACTION CONTROLLER SET
Dos súper mandos con joysticks de calidad arcade, cuatro botones, teclado numérico y "speed roller". ¡El summum!







A lo grande. La idea de crear una PC Engine más potente no era mala, pero su alto precio y la falta de software arruinaron la ambiciosa propuesta de NEC.

Ingeniería pura. El diseño fue bastante arriesgado, pero ese aspecto de pieza de maquinaria pesada de origen militar le confiere a SuperGrafx una sensación de potencia y poder irresistible.

PC ENGINE SUPERGRAFX

LA CONSOLA DE LOS CINCO JUEGOS

PC Engine era una máquina de éxito en Japón, pero NEC se obsesionó en buscar sucesora.

Nos encontramos en 1988. Los brillantes ingenieros de Hudson Soft y NEC Home Electronics que diseñaron PC Engine, segunda consola más vendida en esa época tras Famicom, necesitaban plantar cara a la futura 16 bits de Nintendo. La prensa japonesa comenzó a filtrar las primeras informaciones sobre el nuevo proyecto PC Engine 2 de NEC/Hudson Soft y algunas características técnicas, como sus 32K de RAM o 128K de vídeo RAM, aparecían junto a bocetos del atrevido diseño de la máquina. La idea era que la nueva máquina apareciese en 1990, pero las cosas se precipitaron. El 7 de octubre de 1989, se presentó oficialmente SuperGrafx ante la prensa, no tanto como sucesora real de PC Engine, sino, más bien, como un nuevo concepto de entender el videojuego: trasladar la calidad de las recreativas a los hogares.

¡Una recreativa en casa!

Junto a SuperGrafx, se presentó un periférico de 70x30 centímetros llamado Power Console equipado con volante, palanca aceleradora, joystick, conexión para cuatro pads, teclado numérico y otras virguerías, que se acoplaba a SuperGrafx para recrear la experiencia de juego perfecta. Además del hardware, se habló de títulos como *Daimakaimura*, *Strider*, *1941*, *Galaxy Force II* o *Forgotten Worlds*. También se anunció la futura compatibilidad de software entre PC Engine y SuperGrafx: muchos títulos serían compatibles y las versiones de SGX contarían con mejoras gráficas y ventajas, como opción de dos jugadores simultáneos. A nivel técnico, SGX aportaba cuatro veces más RAM (32K) que su hermana menor, un segundo procesador de vídeo con su propia RAM (que elevaba la vídeo RAM a 128Kb) y un chip controlador para gestionar ambos procesadores. Resumiendo, un ligero plus de potencia, el doble de sprites en pantalla (128, respecto a los 64 de PCE), dos planos de scroll independientes por hardware y más RAM para mejores gráficos y sonidos/voces digitalizados, por ejemplo. Los planes de NEC eran vender 300.000 máquinas en seis meses (al alto

EL ARTE DE LO IMPOSIBLE

SuperGrafx iba a contar con el periférico más espectacular jamás creado... pero nunca salió a la venta. Al menos, NEC garantizó compatibilidad con las dos unidades CD.



POWER CONSOLE El sueño "todo en uno" de cualquier jugador. ¿Habría revolucionado el ocio electrónico?



RAU-30 Esta curiosa interfaz era necesaria para conectar una SuperGrafx al CD-ROM² System o "maletín gris".



precio de 39.800 ¥, unos 320 €) y lanzar Power Console en primavera de 1990 (59.800 ¥). El 30 de noviembre, SuperGrafx salió a la venta con un solo juego en catálogo, el insulso *Battle Ace*. Mientras, todo Japón seguía hipnotizado por un prodigio portátil llamado Game Boy.

Desastre absoluto

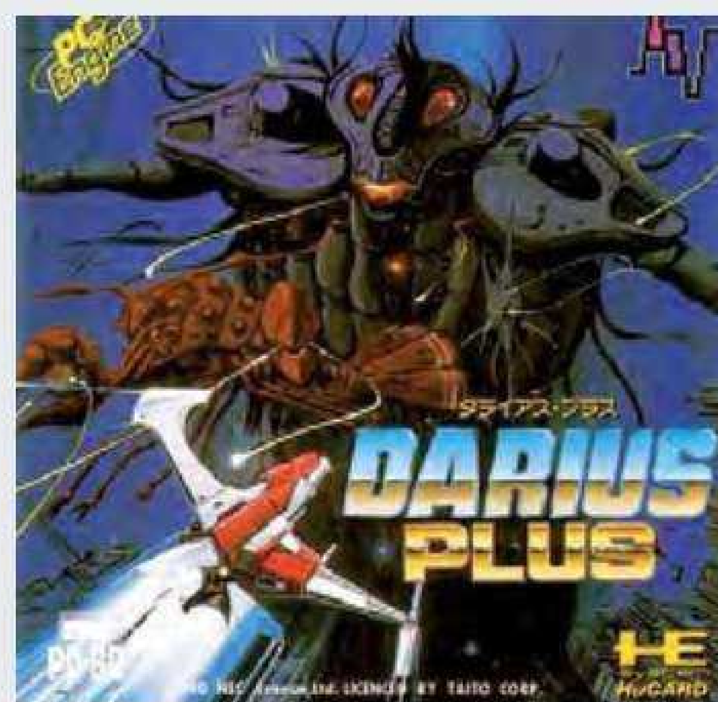
Los más de dos millones de usuarios de PC Engine y las desarrolladoras no captaron el mensaje de NEC/Hudson Soft, pese a ser retrocompatible. El segundo juego exclusivo, *Granzort*, tardó en aparecer cuatro meses y, aunque NEC Avenue trabajaba en *Daimakaimura* y los juegos ya mencionados, además de *OutRun* y *Darius*, Power Console nunca saldría a la venta por costes de fabricación y las pobres ventas de SGX. Esto paralizó el desarrollo de sus juegos, en favor de las versiones de PCE. Ni la excelsa versión de *Daimakaimura* ni los coletazos finales de Hudson Soft con *Aldynes* y *1941* salvaron a esta insólita máquina, a medio camino entre presente y futuro.



SUPER CD-ROM²
Al igual que sus tres hermanas pequeñas, SuperGrafx se conectaba a la unidad Super CD-ROM² directamente.

LOS JUEGOS PC-SG

APARECIERON DOS HuCard, que ofrecían mejoras si las ejecutabas en SuperGrafx, eliminando el molesto parpadeo de sprites. *Darius Plus* es la versión light de *Super Darius* de CD-ROM², mientras que *Darius Alpha* es un "boss rush" promocional (salieron 800 unidades) que hoy ronda los 1.500 euros.



DARIUS PLUS



DARIUS ALPHA

TOP 5 Y ÚNICO...

Los juegos aparecieron entre el 30 de noviembre de 1989 y el 23 de agosto de 1991. Incluían estuche de cartón y su precio era muy alto (6.500-10.800 ¥).

DAIMAKAIMURA




Obra cumbre y excusa perfecta para tener una SuperGrafx. Las virtuosas manos de NEC Avenue crearon una versión casi calcada del arcade de Capcom. Sus 8 megabits garantizaron animaciones prodigiosas para Sir Arthur, enemigos, intro y escenarios pixel perfect. El suave scroll por hardware hizo el resto. Sólo fue superado por la versión X68000 de 1994.

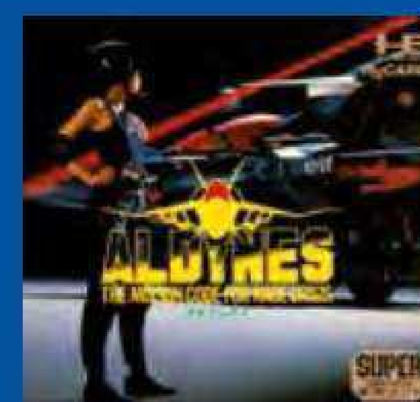
1941 COUNTER ATTACK





El espectacular shoot'em up vertical de Capcom fue exclusivo de SGX durante años. Fue una gran demostración de lo que el potenciado hardware de NEC era capaz de ofrecer, con docenas de enemigos y disparos en pantalla, jefes finales de tamaño colosal, scroll casi perfecto, armamento convincente, buenas melodías y una dificultad que aconsejaba la compañía de un segundo jugador.

ALDYNES





Hudson Soft y Produce aunaron fuerzas para crear el shoot'em up definitivo de SuperGrafx. El resultado: siete fases variadas, jefes finales de gran espectacularidad, impresionantes planos de scroll por hardware, armamento y "power-ups" feroces, una BSO punzante... pero también altibajos de ritmo y calidad. Por cierto, ¿quién demonios eligió el color del cielo de la primera fase?

MADO KING GRANZORT



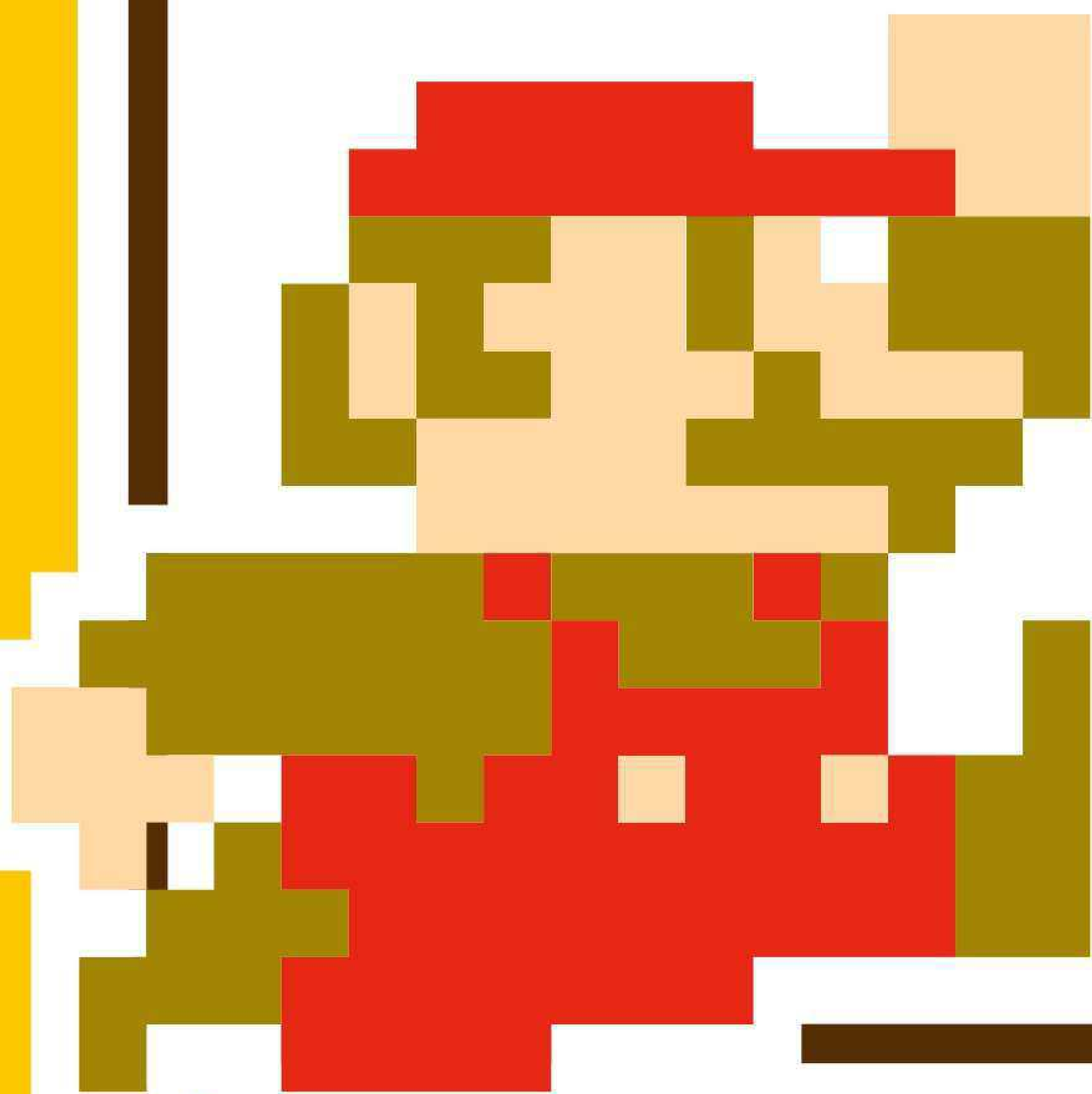

Juego de acción y plataformas protagonizado por mechas y basado en la serie de anime del mismo nombre. Alternábamos entre tres robots con diferentes armas (espada, lanza o disparo) y poderes. Gráficamente era un poco simplón, pero si le dedicábamos unos minutos y avanzábamos hasta el primer jefazo, resultaba muy adictivo. Usaba bien el scroll por hardware.

BATTLE ACE




La creación de Hudson Soft nació como demo gráfica y acompañó el lanzamiento de SGX. Era un shooter puro, tipo *After Burner* o *Galaxy Force II*, con vista interior, que utilizaba rutinas de pseudoscaling y una BSO animosa para cautivar al jugador, algo que no lograba por su repetitivo desarrollo y sus pobres gráficos. Todas las fases incluían combates, zonas de obstáculos y un jefe final.

ETERNO MARIO



Más de tres décadas del lanzamiento más influyente de la historia de los videojuegos

El 13 de septiembre de 2015 se cumplieron 30 años del lanzamiento de *Super Mario Bros.* para Famicom, la NES japonesa. Como personaje, Mario ya había "nacido" unos pocos años antes y apareció en juegos como *Donkey Kong* y el arcade *Mario Bros.*, pero fue el mítico título de plataformas que ahora recordamos el que le encumbró definitivamente como el mayor icono del mundo de los videojuegos. *Super Mario Bros.* supuso una auténtica revolución en una joven industria que en aquellos momentos pasaba por una gravísima recesión tras su boom inicial, y Nintendo pasó a dominar (y a salvar) rápidamente el mercado con el juego del fontanero para NES como su máximo abanderado.

Con más de 40 millones de unidades en todo el mundo, *Super Mario Bros.* fue el juego más vendido de la historia durante muchos años (hasta que *Wii Sports* le superó). Si hablamos de la saga al completo, las cifras son aún más apabullantes: contando spin-offs y subsagas, Mario ha vendido más de 500 millones de juegos. E incluso si contamos sólo los juegos principales de *Super Mario*, es la saga más vendida de todos los tiempos con cerca de 300 millones.

➔ **SUPER MARIO BROS.** fue sólo el comienzo. Redefinió por completo el mundo de los videojuegos e influyó más que ningún otro en sus competidores, sí, pero muchos de sus sucesores también se cuentan entre los juegos más importantes jamás creados: *Super Mario Bros. 3, Super Mario World,*

LOS ARTIFÍCES

Muchos creadores con talento han trabajado en los juegos de Mario, pero estos cuatro genios son los más destacados.



SHIGERU MIYAMOTO. El gran creador del personaje, que ha trabajado de una forma u otra en la mayoría de juegos de Mario.



TAKASHI TEZUKA. Diseñó *Super Mario Bros.* junto a Miyamoto, y ha dirigido y producido muchas de las entregas más importantes.



YOSHIAKI KOIZUMI. Trabajó en *Super Mario 64*, y dirigió *Sunshine* y *Galaxy*. Ahora lleva las riendas de los Mario principales como productor.

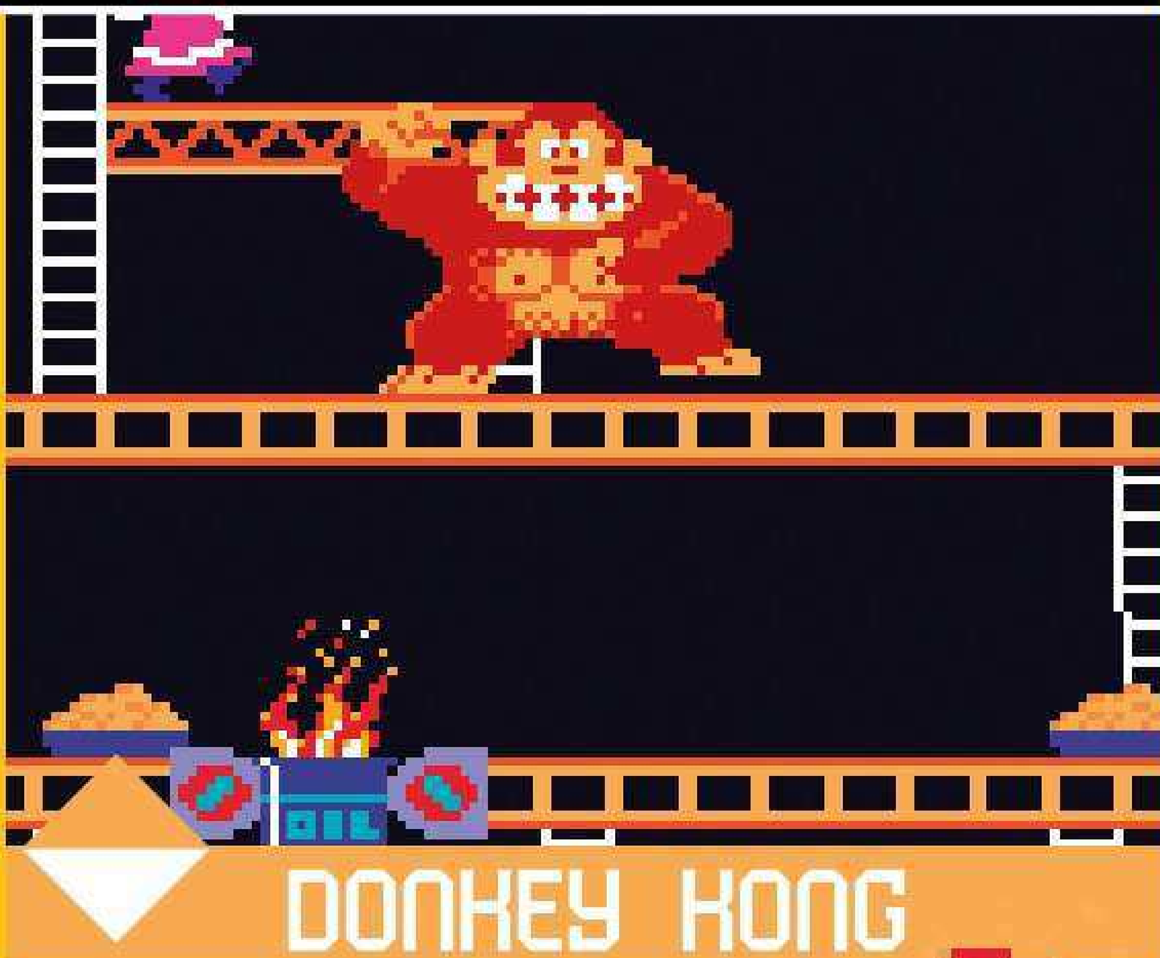


KOJI KONDO. Si Star Wars no sería lo mismo sin la música de John Williams, Mario tampoco lo sería sin sus inolvidables melodías.

Super Mario Bros. fue sólo el principio: muchos de sus sucesores se cuentan entre los mejores juegos de la historia

Super Mario 64 y *Super Mario Galaxy* son algunos de ellos. Cada uno aportó algo muy especial, y siguió colocando valiosas piedras sobre los maravillosos cimientos que construyó *Super Mario Bros.* en 1985. En este reportaje queremos hacer un recorrido por los juegos más destacados del fontanero, y no sólo incluimos las entregas principales plataformeras, porque Mario va mucho más allá. No podíamos olvidarnos de subsagas tan relevantes como *Mario Kart*, ni de sus divertidas series deportivas, entre otras, por lo que nos ha parecido apropiado incluir la entrega fundacional de cada una de ellas.

Una buena prueba de la importancia que ha tenido, y tiene, aquel mítico cartucho de NES fue el lanzamiento, en 2015 de *Super Mario Maker* para Wii U, con el que Nintendo quiso celebrar el 30 aniversario con un juego muy especial, que nos permitió diseñar nuestros propios niveles y compartirlos con jugadores de todo el mundo. Un lujo del que también pudimos disfrutar en 3DS, en diciembre de 2016. ■



DONKEY KONG



Arcade, NES **1981** (Japón/ Norteamérica), **1986** (Europa)

Mario debutó en el juego original de Donkey Kong, que además fue el primer título dirigido por Miyamoto. Nuestro bigotudo protagonista se llamaba Jumpman, pero poco después se le conocería como Mario.

MARIO BROS.

Arcade, NES **1983** (Japón/Norteamérica), **1986** (Europa)

No sólo fue el debut de Luigi, sino que además estableció que ambos hermanos eran fontaneros (en *Donkey Kong*, Mario era carpintero). El objetivo era eliminar a los enemigos que salían de las tuberías.





GOLF

NES **1984** (Japón), **1985** (Norteamérica), **1986** (Europa)

Siempre ha existido el debate sobre si el bigotudo golfista era realmente Mario, pero si aceptamos que lo era estamos ante su primer juego deportivo. Desde entonces hemos tenido *Mario Golf* en casi todas las consolas Nintendo.

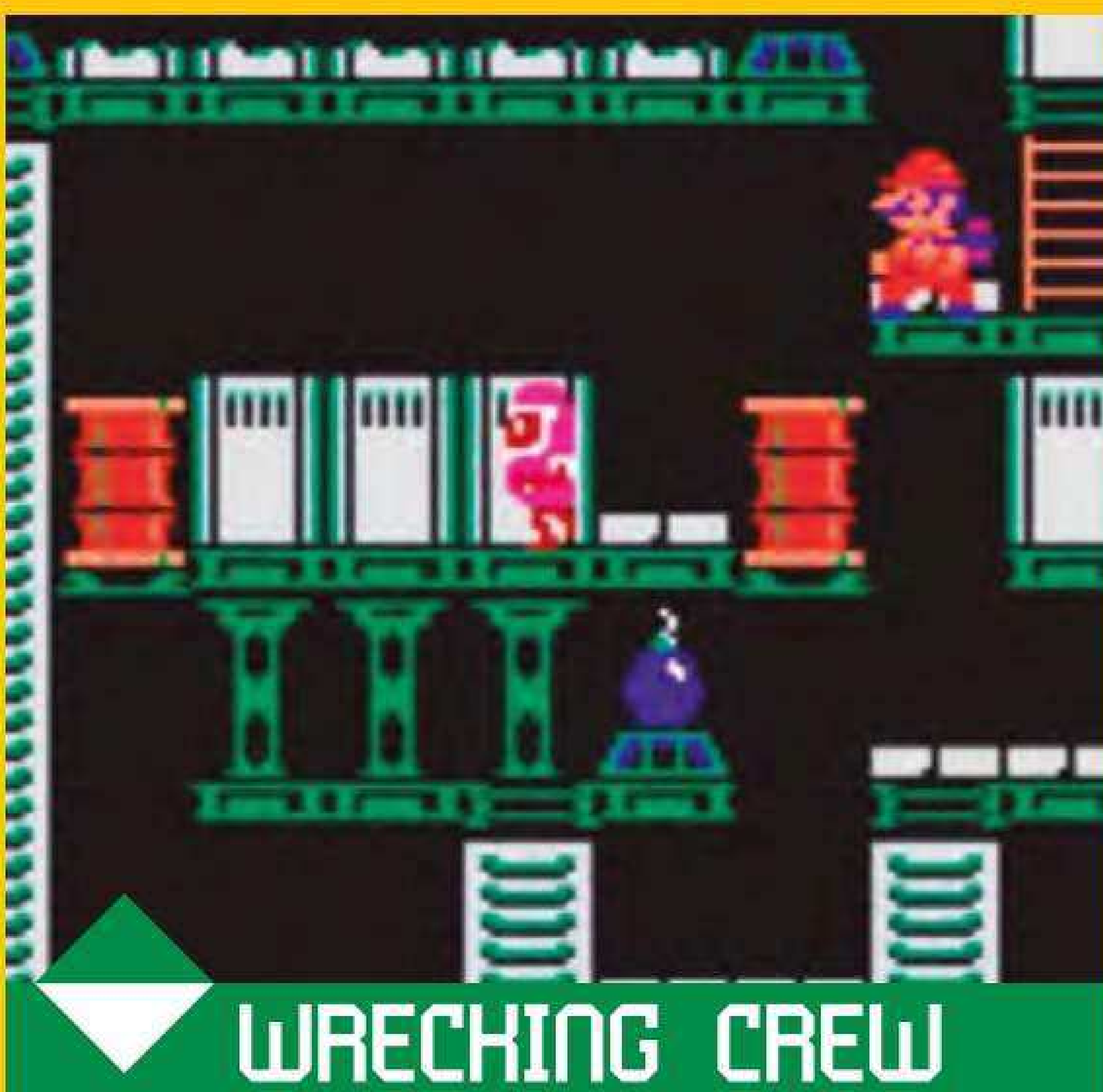


SUPER MARIO BROS.



NES **1985** (Japón/Norteamérica), **1987** (Europa)

La obra maestra por antonomasia del mundo de los videojuegos, que enseñó a la industria cómo debían hacerse los juegos de plataformas y que 32 años después sigue siendo tan divertido como el primer día. La precisión de sus saltos, su diseño de niveles, sus power-ups y muchos otros detalles ofrecieron una experiencia totalmente revolucionaria.



WRECKING CREW

NES **1985** (Japón/Norteamérica), **1987** (Europa)

Mario y Luigi protagonizaron este juego, en el que debían participar en la demolición de edificios con sus martillos y enfrentarse a numerosos enemigos. Traía incluso un editor de niveles entre sus opciones.

SUPER MARIO BROS.: THE LOST LEVELS

NES **1986** (Japón)

Salió en Japón como *Super Mario Bros. 2*, pero Nintendo America se negó a traerlo a occidente debido a su desorbitado nivel de dificultad y a que sus mecánicas y gráficos eran demasiado parecidos a los de su predecesor.





SUPER MARIO BROS. 2

NES **1988** (Norteamérica), **1989** (Europa), **1992** (Japón)

Para los mercados occidentales, Nintendo adaptó *Doki Doki Panic* (un juego que había salido sólo en Japón) y cambió los cuatro protagonistas por Mario, Luigi, Peach y Toad.



SUPER MARIO BROS. 3

NES **1988** (Japón), **1990** (Norteamérica), **1991** (Europa)

Llevó al límite la tecnología de NES, y el resultado fue uno de los mejores juegos de plataformas de la historia. Las novedades que incorporó aportaron muchísimo a la saga: power-ups como el de tanuki y el de rana, un completo mapamundi desde el que acceder a los niveles, una variedad de ambientaciones mucho mayor en sus mundos, y el debut de los Koopalings.





SUPER MARIO LAND

Game Boy **1989** (Japón/Norteamérica), **1990** (Europa)

Game Boy tuvo su primer Mario con este título producido por el mítico Gunpei Yokoi. Combinó las señas de identidad de *Super Mario Bros.* con una gran personalidad propia, incluso con niveles a bordo de submarinos y aviones.





DR. MARIO

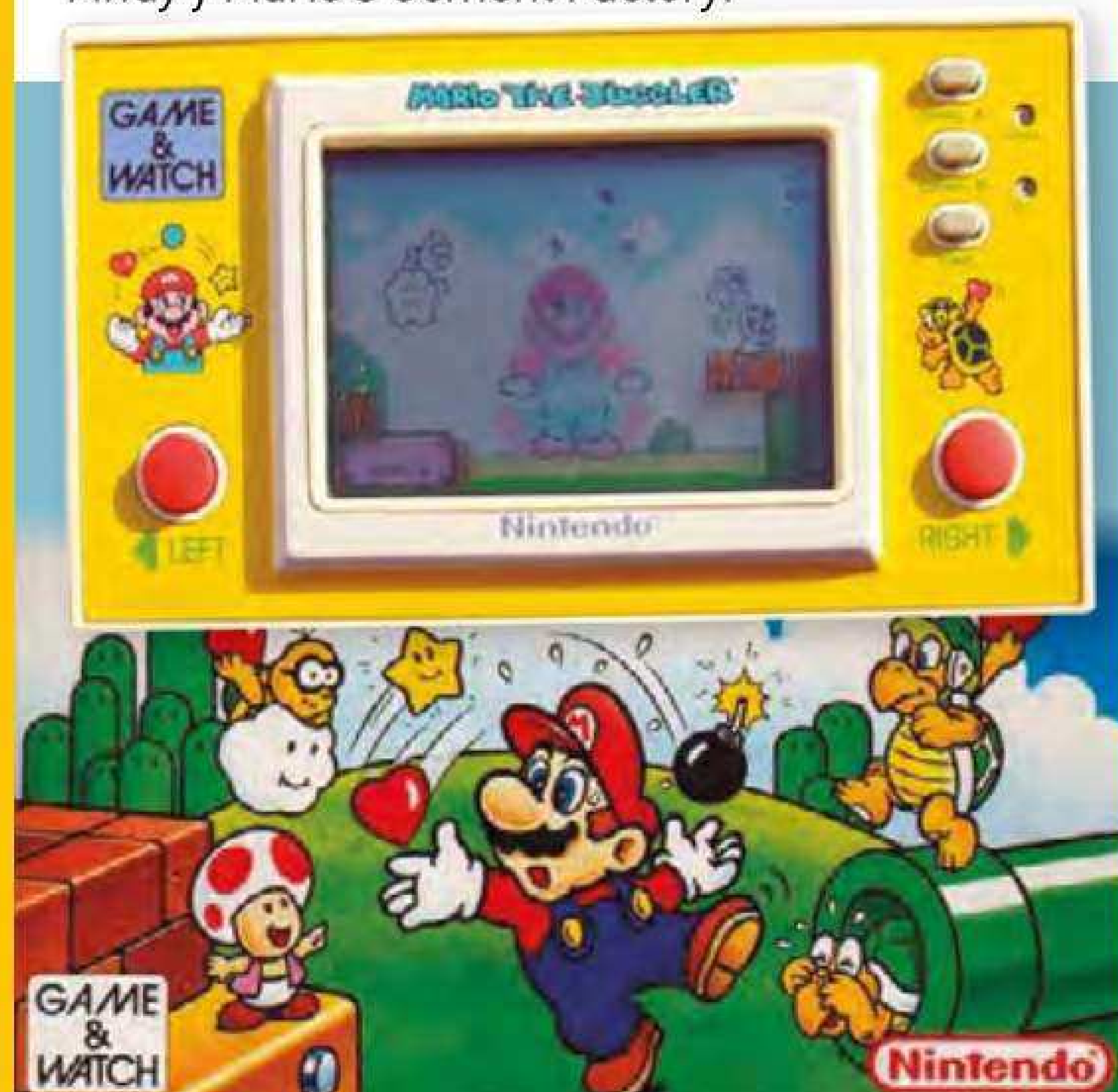
NES, Game Boy **1990** (Japón/ Norteamérica), **1991** (Europa)

Diseñado también por Yokoi, este puzle apareció simultáneamente en NES y Game Boy y se convirtió en uno de los juegos más exitosos del género. El objetivo era destruir los virus colocando las cápsulas medicinales.

MARIO THE JUGGLER

Game & Watch **1991** (Norteamérica/Europa)

Las Game & Watch fueron maquinitas de un solo juego con las que Nintendo arrasó en los 80, y esta fue la última en producirse. Mario ya había protagonizado otras como *Mario's Bombs Away* y *Mario's Cement Factory*.



SUPER MARIO KART

SNES **1992** (Japón/Norteamérica), **1993** (Europa)

Con este juego, Nintendo inició la subsaga más exitosa y divertida de Mario. Poner al volante al fontanero y compañía en carreras plagadas de peligros e ítems fue un pelotazo que siguió creciendo en consolas posteriores.





SUPER MARIO WORLD

SNES **1990** (Japón), **1991** (Norteamérica), **1992** (Europa)

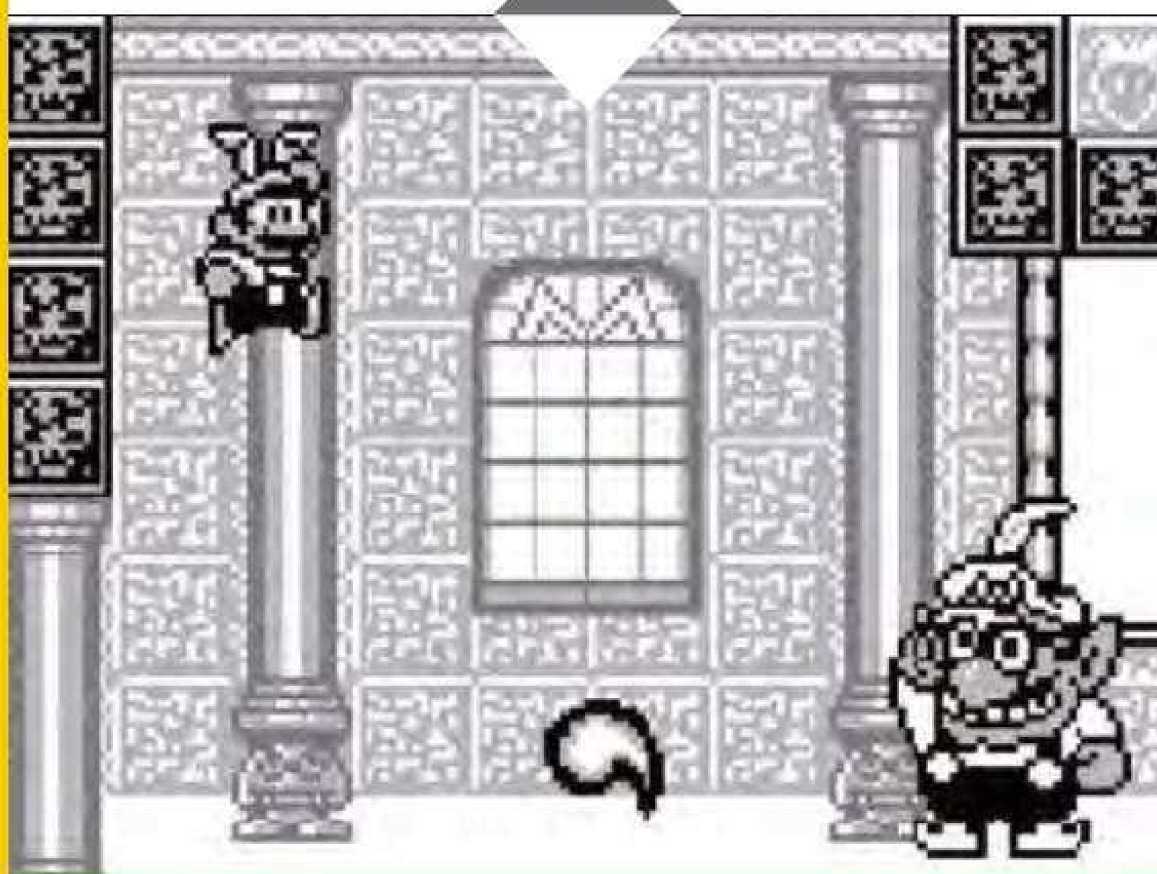
Nintendo acompañó el lanzamiento de SNES con el que para muchos es el Mario 2D definitivo. Niveles más elaborados y con montones de secretos y rutas alternativas, el mapamundi más trabajado y profundo que se ha visto en la saga, y la primera aparición del dinosaurio Yoshi (sobre el cual podíamos cabalgar), supusieron otro paso gigantesco para Mario.

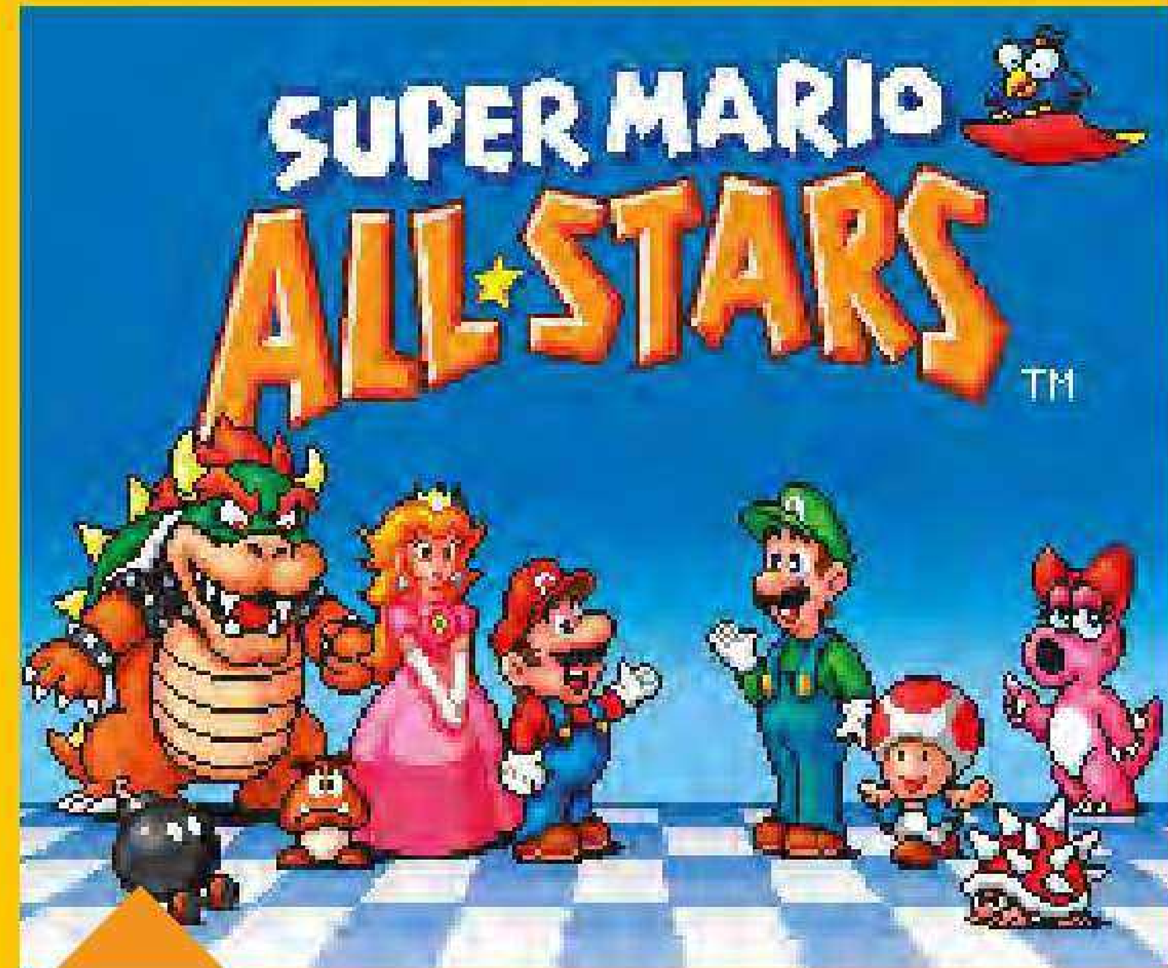


SUPER MARIO LAND 2: 6 GOLDEN COINS

Game Boy **1992** (Japón/Norteamérica), **1993** (Europa)

Si el primer *Land* ya era muy bueno, esta segunda entrega subió aún más el listón con un juego mucho más completo, extenso y variado. Además, supuso la primera aparición de Wario, que era el jefe final.

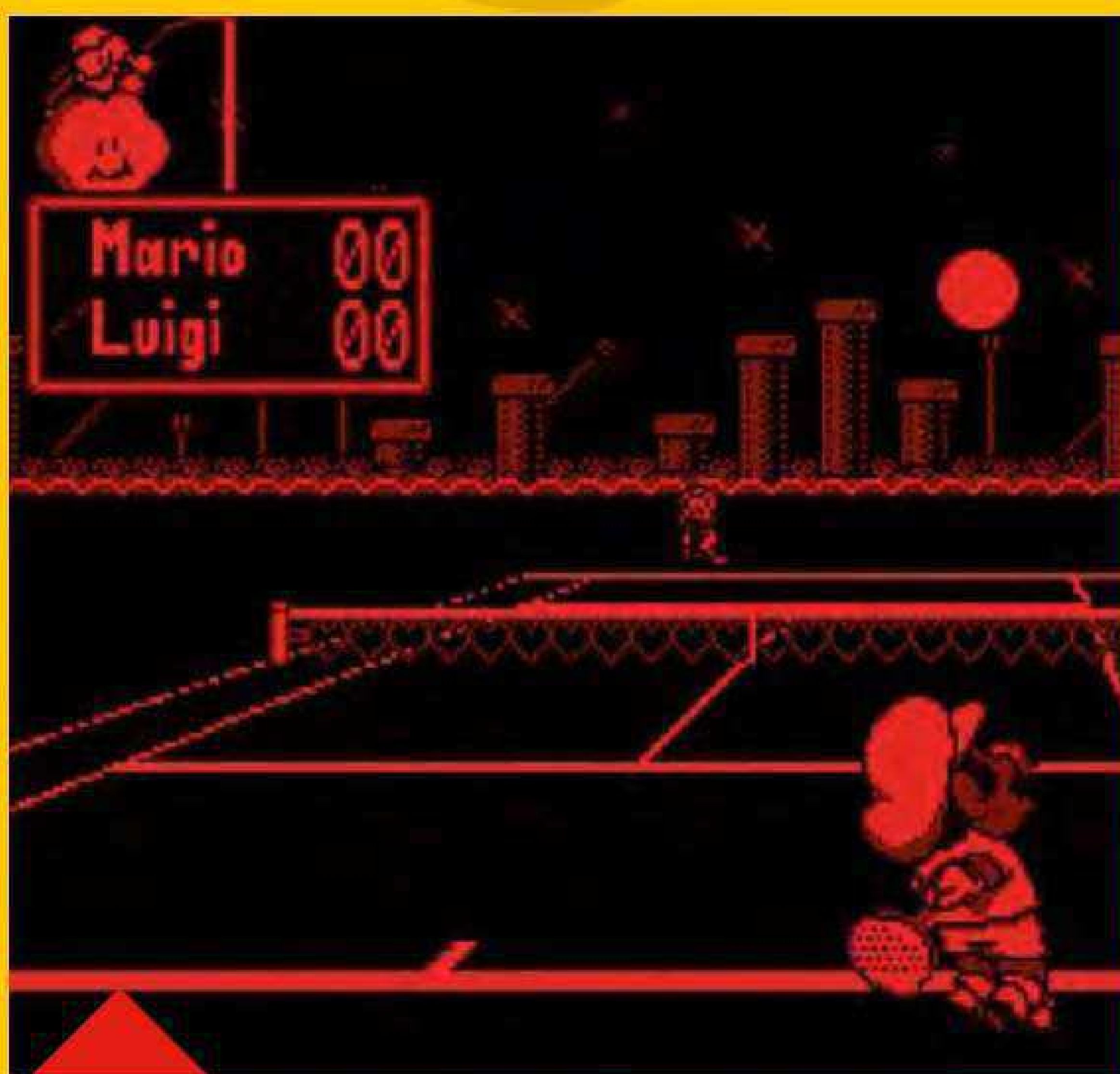




SUPER MARIO ALL-STARS

SNES **1993** (Japón/Norteamérica/Europa)

Recopiló los cuatro *Super Mario Bros.* de NES con nuevos gráficos y otras mejoras, incluido *The Lost Levels* por primera vez en occidente. La colección fue reeditada al año siguiente añadiendo también *Super Mario World*.



MARIO'S TENNIS

Virtual Boy **1995** (Japón/Norteamérica)

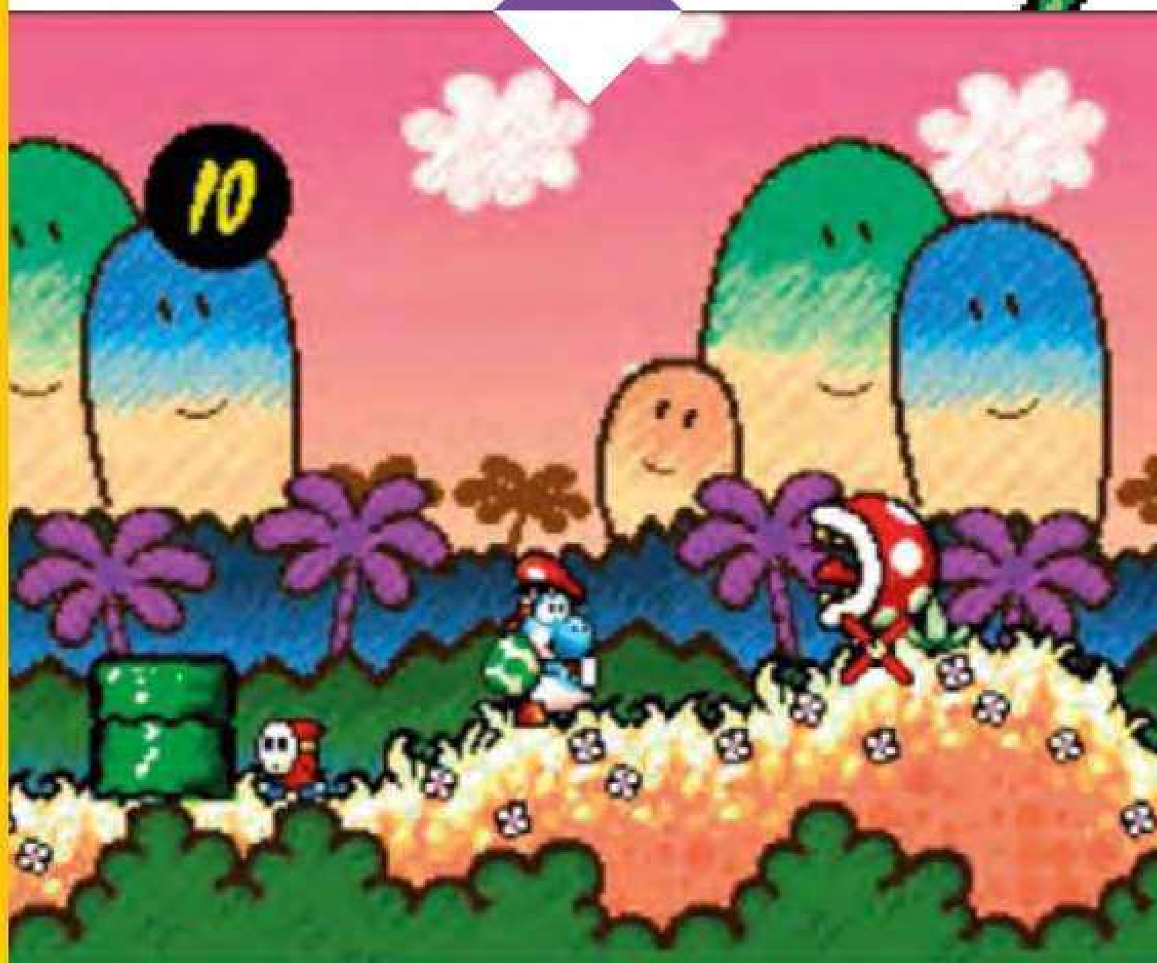
El primer juego de tenis de Mario apareció en Virtual Boy, la fallida consola de realidad virtual que nunca llegó a Europa. *Mario's Tennis* fue uno de sus títulos más notorios, e incluso se vendió junto a la consola en un pack.

SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND

SNES **1995** (Japón/N.A./Europa)

Tras la buena acogida de Yoshi en el primer *World*, el dinosaurio adquirió un mayor protagonismo en este juego, con Mario a sus lomos en forma de bebé. Destacó su estética estilo acuarela.







MARIO CLASH

Virtual Boy **1995** (Japón/Norteamérica)

Diseñado como una especie de remake 3D del arcade *Mario Bros.*, podíamos usar las tuberías para acceder a los distintos planos de profundidad de los niveles. Había que derrotar a los enemigos lanzándoles caparazones.



SUPER MARIO 64



Nintendo 64 **1996** (Japón/Norteamérica), **1997** (Europa)

Tal como Nintendo revolucionó los plataformas 2D con *Super Mario Bros.*, también logró hacer lo propio en los plataformas 3D con este juego clave. Todo fueron aciertos en esta maravilla, con unos enormes y detallados niveles en 3D como nunca se habían visto antes y una extraordinaria variedad de movimientos de Mario.



SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS

SNES **1996** (Japón/Norteamérica)

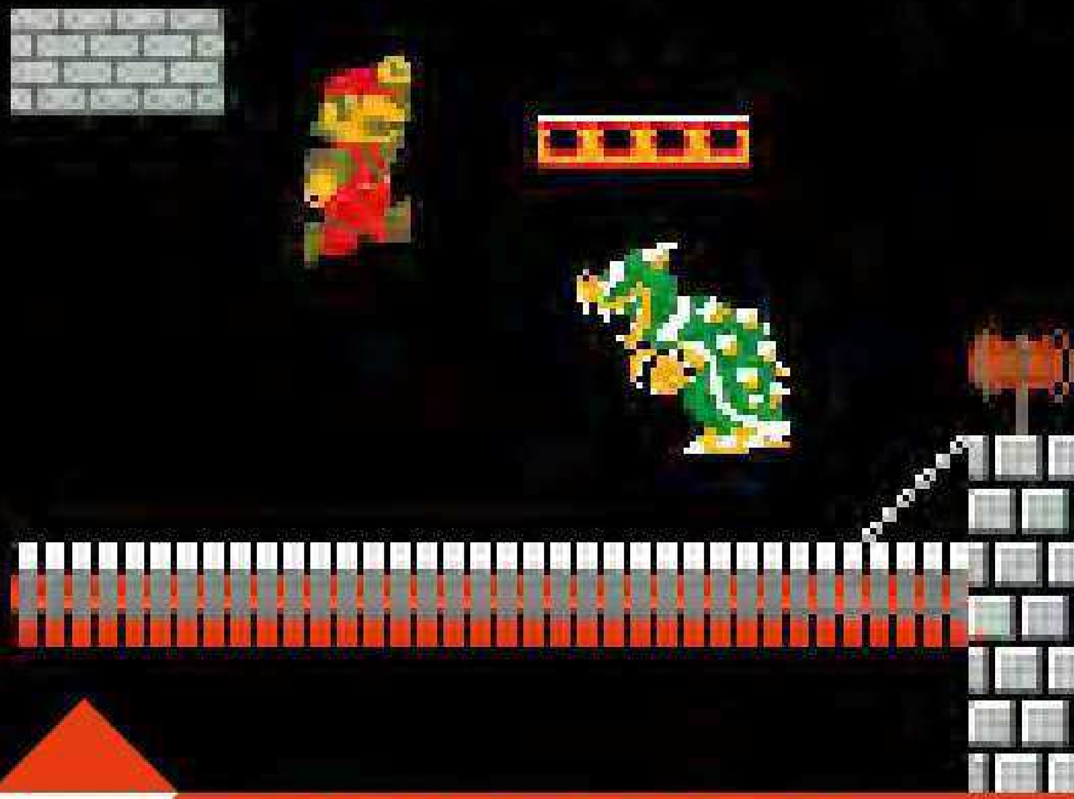
Square desarrolló el primer juego de rol de Mario, que salió en la etapa final de SNES pero por desgracia no llegó a Europa (lo hará gracias a SNES Mini). Mezcló combates por turnos y elementos típicos de los *Final Fantasy* con los personajes y el mundo de Mario.

MARIO PARTY

Nintendo 64 **1998** (Japón), **1999** (Norteamérica /Europa)

Hudson Soft nos brindó una agradable sorpresa al desarrollar este party game, que sería el primero de una prolífica serie. Su concepto de unir tableros con minijuegos en partidas multijugador resultó muy novedoso.





SUPER MARIO BROS. DELUXE

Game Boy Color **1999** (Norteamérica/ Europa), **2000** (Japón)

El clásico de NES volvió a brillar con esta magnífica reedición para Game Boy Color. Incluyó modos extra, un mapamundi, compatibilidad con la Game Boy Printer e incluso los niveles de *The Lost Levels*.

SUPER SMASH BROS.

Nintendo 64 **1999** (Japón/Norteamérica/ Europa)

Un sueño hecho realidad para los nintenderos: las mayores estrellas de la compañía reunidas en un sensacional juego de lucha. Desde entonces, cada generación cuenta con su *Smash*, y Mario nunca podría faltar a la cita.



PAPER MARIO

Nintendo 64 **2000** (Japón), **2001** (Norteamérica/Europa)

El segundo juego de rol de Mario, desarrollado en esta ocasión por Intelligent Systems (*Fire Emblem, Advance Wars*), que también crearía más entregas en consolas posteriores. Mario y el resto de personajes están hechos de papel.

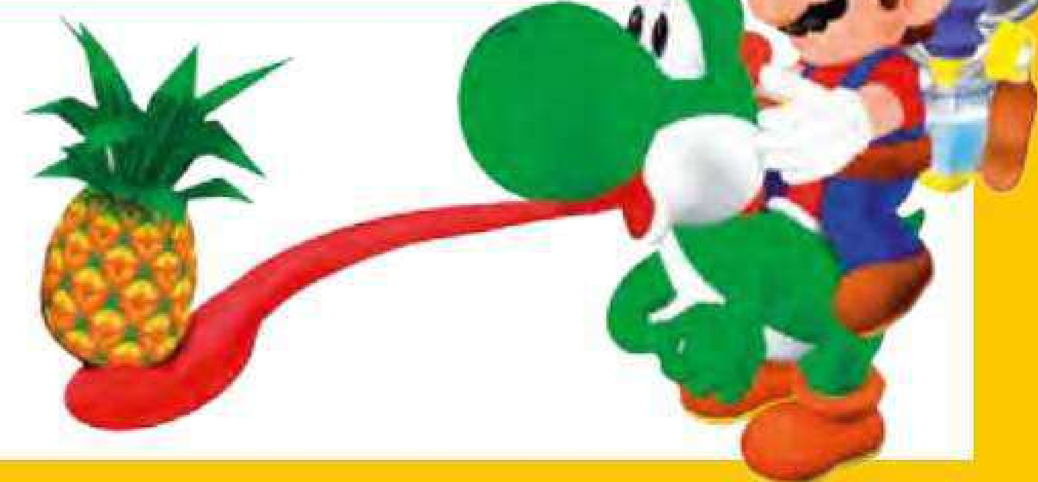




SUPER MARIO SUNSHINE

GameCube **2002** (Japón/Norteamérica/Europa)

No impactó tanto como *Super Mario 64* en su día, pero *Sunshine* es un sobresaliente juego de plataformas que innovó con la incorporación del A.C.U.A.C.: un aparato que permitía a Mario disparar agua y realizar nuevos movimientos.



MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA

Game Boy Advance **2003** (Japón/ Norteamérica/Europa)

De manera paralela a los *Paper Mario* de Intelligent Systems, el estudio AlphaDream (formado por antiguos miembros de Square) ha sacado adelante esta otra serie de rol en las portátiles, empezando por GBA.





MARIO VS DONKEY KONG

Game Boy Advance **2004** (Japón/ Norteamérica/Europa)

Mario y Donkey nacieron en un juego en el que se enfrentaban el uno al otro, y en el DK de Game Boy ya habíamos visto un mayor énfasis en los puzles. Nintendo ha seguido explorando dicha fórmula en este juego y sus sucesores.

MARIO EN CÓMIC

Super Mario Adventures recopila cómics publicados en la revista Nintendo Power en 1992. También tenemos Super Mario-kun, un manga infantil de larga trayectoria que lleva editándose desde 1990 en Japón.





SUPER MARIO 64 DS

DS **2004** (Japón/Norteamérica), **2005** (Europa)

Estupenda reedición portátil que añadía nuevos personajes jugables, 30 estrellas más, multijugador y diversos minijuegos táctiles. La única pega era que la jugabilidad se veía afectada por la ausencia de stick analógico.

MARIO SUPERSTAR BASEBALL

GameCube **2005** (Japón/Norteamérica/ Europa)

Mario y los demás han practicado todo tipo de deportes, y hace unos años probaron suerte con el béisbol. El juego incluía distintos power-ups que aumentaban la diversión. Hubo otra entrega en Wii, pero esta última no llegó a Europa.





SUPER MARIO STRIKERS

GameCube **2005** (Europa/Norteamérica), **2006** (Japón)

Después de probar tantos deportes, el fútbol no podía faltar. Y a Mario y sus amigos se les dio muy bien, con supertiros y power-ups. Dos años después salió su sucesor en Wii.

MARIO EN TV

A finales de los 80 y comienzos de los 90, Mario protagonizó varios programas de TV basados en los juegos de NES y SNES.



DIBUJOS ANIMADOS La parte central consistía en diversas historias animadas.



EN CARNE Y HUESO Al comienzo y final de cada capítulo, actores reales representaban a Mario y Luigi.



NEW SUPER MARIO BROS.



DS **2006** (Japón/Norteamérica/Europa)

Tras muchos años sin ningún gran plataformas de Mario con jugabilidad 2D, había hambre por uno nuevo. Prueba de ello fue el arrollador éxito de este juego, el más vendido del catálogo de DS. Recuperó la esencia de los Mario clásicos, retuvo algunos movimientos de los Mario 3D como el de rebotar en paredes y añadió novedades como el mega champiñón.



SUPER MARIO GALAXY



Wii **2007** (Japón/Norteamérica/Europa)

Nintendo volvió a maravillarnos con otra obra maestra, en la que el uso de la gravedad se adaptaba perfectamente a su prodigiosa jugabilidad. Según la web GameRankings, que hace una media de las puntuaciones recibidas por medios especializados, es el juego mejor valorado de la historia (97,64) con al menos 20 análisis publicados.



NEW SUPER MARIO BROS. Wii

Wii **2009** (Norteamérica/Europa/Japón)

Esta entrega también fue un bombazo en ventas, y casi igualó los números de la de DS. Sin duda, un factor clave en su éxito fue la incorporación de un multijugador cooperativo para hasta 4 jugadores simultáneos.

SUPER MARIO GALAXY 2

Wii 2010 (Norteamérica/Japón/Europa)

En nuestra opinión, el mejor Mario hasta la fecha. Supuso una vuelta de tuerca al primer *Galaxy* y llevó el concepto un paso más allá, con un mayor número de niveles y estrellas, retos más desafiantes y el regreso de Yoshi.





SUPER MARIO 3D LAND

3DS 2011 (Japón/Norteamérica/Europa)

Una nueva manera de entender Mario, a medio camino entre las entregas 2D y sus aventuras 3D. Fue una manera brillante de atraer a los jugadores que sólo estaban familiarizados con la vertiente clásica y ofrecerles algo más.

NEW SUPER MARIO BROS. 2

3DS 2012 (Japón/Europa/Norteamérica)

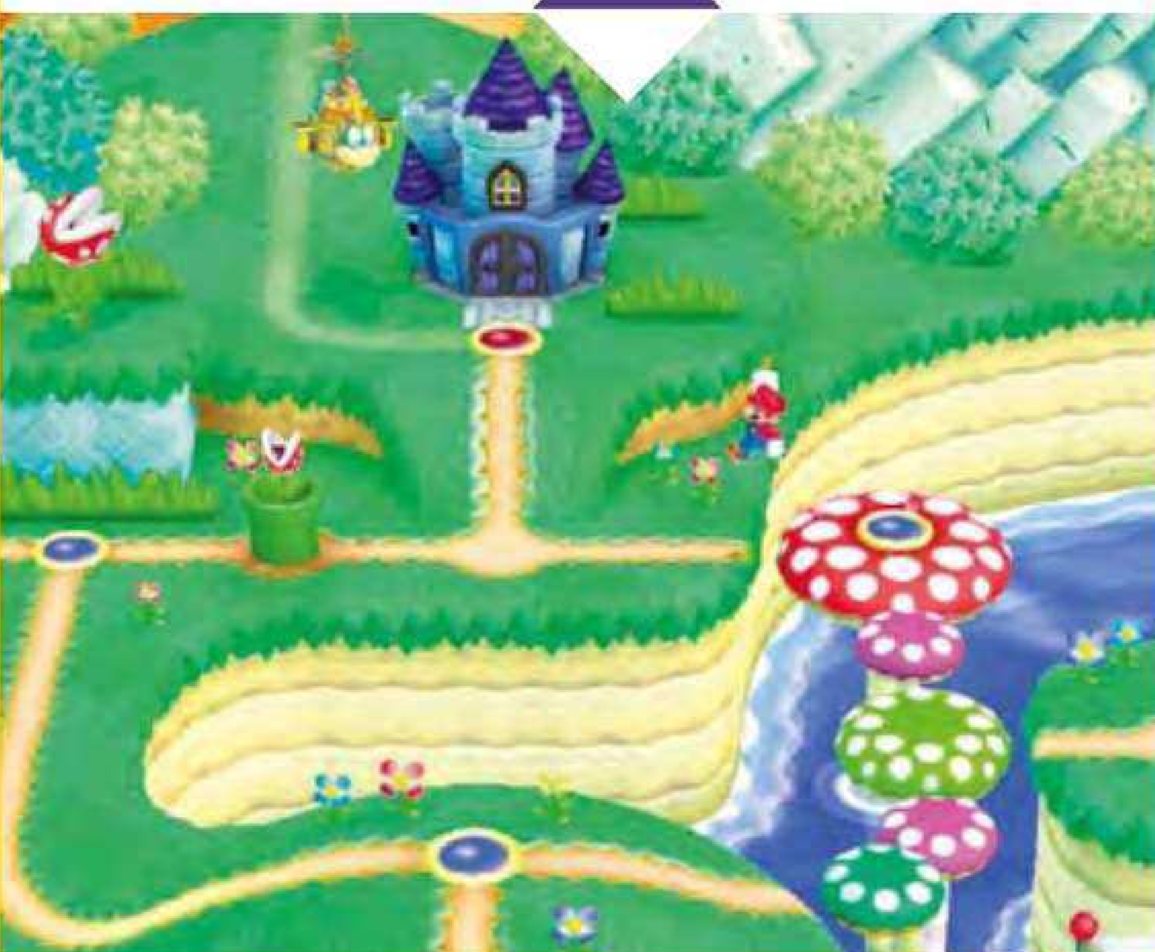
Puso más énfasis que nunca en la recolección de monedas, con nuevos ítems enfocados a tal misión como la flor de oro, que convertía bloques en monedas. Era divertido, pero perdió algo de frescura respecto a anteriores New.



NEW SUPER MARIO BROS. U

Wii U 2012 (Norteamérica/Europa/Japón)

Incluye un mapamundi más complejo que el de los anteriores *New*, y una mayor variedad en sus niveles. Volvió el cooperativo, esta vez con la posibilidad de un quinto jugador que puede ayudar al resto a través del GamePad.





SUPER MARIO 3D WORLD

Wii U 2013 (Japón/Norteamérica/Europa)

Nintendo siguió con el concepto de *3D Land* y lo perfeccionó muchísimo. Aquí también nos encontramos con niveles de jugabilidad 3D más sencillos y accesibles que en *Galaxy*, con elementos de las entregas clásicas como los banderines de final de nivel y recorridos más lineales, pero con toda la magia y calidad de Mario. Fue el debut del disfraz de gato.



PUZZLE & DRAGONS: SUPER MARIO BROS. EDITION

3DS 2015 (Japón/Norteamérica/Europa)

Una unión del mundo y personajes de Mario con la jugabilidad de rol y puzles del exitoso *Puzzle & Dragons* de la compañía GungHo. A occidente llegó en un recopilatorio junto a *Puzzle & Dragons Z*.





SUPER MARIO MAKER

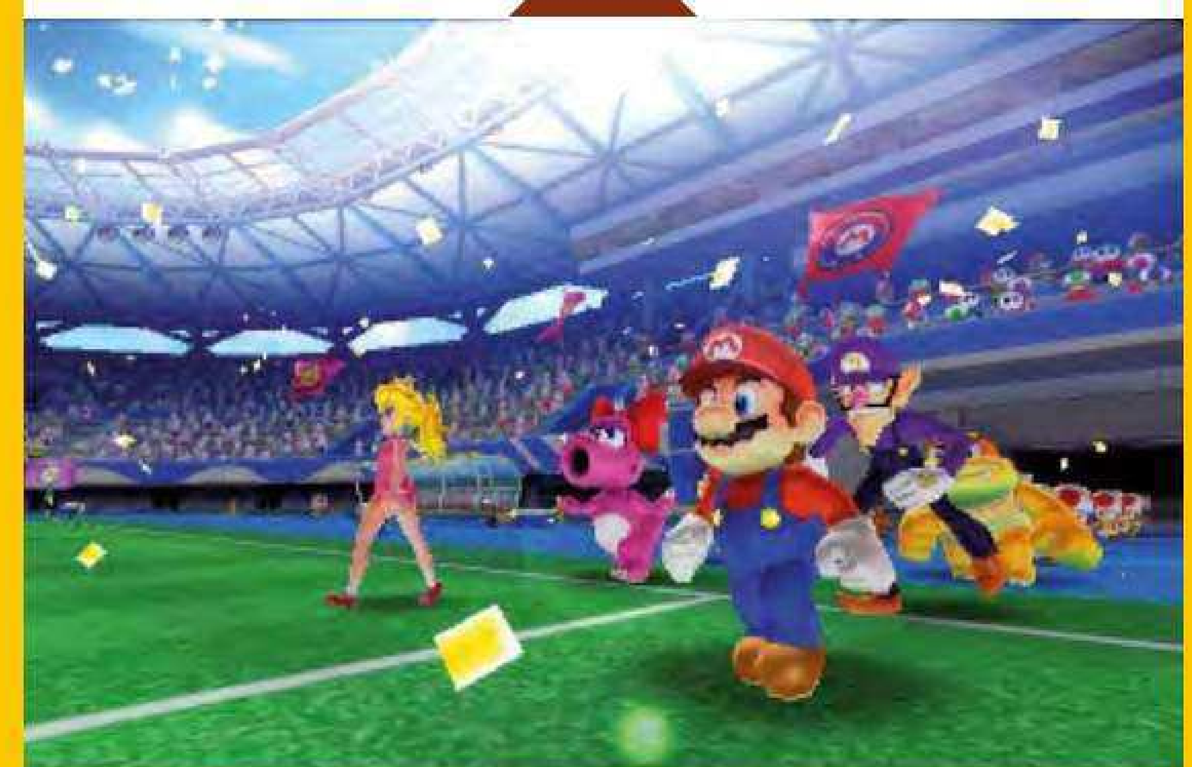
Wii U / 3DS 2015 /2016 (Jap/EE.UU./Europa)

Nintendo celebró el 30 Aniversario de *Super Mario Bros.* con este juego para Wii U que nos permitía crear nuestros propios niveles y compartirlos con usuarios de todo el planeta. En diciembre de 2016 llegó la adaptación a 3DS.

MARIO SPORTS SUPERSTARS

3DS 2017 (Jap/EE.UU./Europa)

Hace unos meses, Mario recopiló cinco disciplinas deportivas (tenis, béisbol, fútbol, equitación y golf) en un único y entretenido cartucho. Cada una ofrecía distintas mecánicas y opciones como un entrenamiento. Un "calentamiento" para el plato "gordo" que se avecina este año, *Super Mario Odyssey*...



LOS HERMANOS LEE

Final Fight o _Dragon Ninja_ son sólo algunos de los clásicos que deben casi todo a un título que revolucionó las reglas de su género...

Si hay un género en los videojuegos que destacó en la década de los 80 por encima de todos, fue, sin duda, el beat'em up (o, como lo denominamos coloquialmente en nuestro país, los "yo contra el barrio"). Juegos como *Kung-fu Master*, de Irem, o *Renegade*, de Taito, sentaron las bases de un género que fue ganando adeptos, ayudado en parte por la fiebre de las artes marciales que los videoclubs de la época se encargaron de potenciar con películas como "Operación Dragón" o "Delta Force". Precisamente, el título de Taito y el actor Bruce Lee fueron dos elementos importantes que dieron, como resultado, el mayor referente de los "brawlers", *Double Dragon*, pero no fueron los únicos. Otros detalles, como el juego cooperativo para dos jugadores, algo inédito hasta ese momento, el uso de parte del mobiliario como armamento e, incluso, la estructura de los niveles, repartidos en misiones y que no contaban con cortes entre fases para no detener la acción en ningún momento, contribuyeron a establecer las reglas de este tipo de juegos, que, posteriormente, fueron copiadas por todos los títulos del género. Pero profundicemos un poco en el desarrollo de *Double Dragon*...

¿KUNIO-KUN O RENEGADE?

La historia de *Double Dragon* está ligada a la de la compañía japonesa Technos, nacida en 1981 como resultado de la "deserción" de tres

CRONOLOGÍA DE LA SAGA

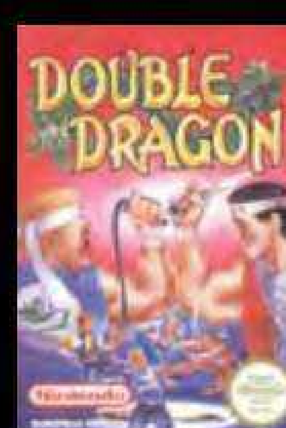


1987



DOUBLE DRAGON
■ ARCADE
Los Lee se enfrentaban a los Black Warriors para rescatar a Marian, novia de Billy.

1988



DOUBLE DRAGON
■ NES
La versión más popular fue para NES, que tuvo un desarrollo diferente al de la recreativa.

1988



DOUBLE DRAGON 2 THE REVENGE
■ ARCADE
La continuación comenzaba con el traumático asesinato de Marian.



CUMPLEN 30 AÑOS



YOSHIHISA KISHIMOTO, UN PANDILLERO REAL

El creador de *Double Dragon* se basó en vivencias de su juventud como pandillero para crear partes del juego. Otra influencia fue la película de Bruce Lee "Operación Dragón", de la que es un fan declarado, hasta el punto de usar el apellido del actor para los protagonistas.

empleados de Data East que querían establecerse por su cuenta. En 1986, el diseñador Yoshihisa Kishimoto, que también provenía de Data East y que había colaborado en títulos para Laserdisc como *Cobra Command* o *Road Avenger*, se encontraba dando los últimos retoques a *Nekketsu Koha Kunio Kun*, un juego de peleas que transcurría en un instituto japonés y en el que Kunio, el protagonista, se vengaba de unas bandas callejeras que habían golpeado a su mejor amigo. El juego obtuvo un gran reconocimiento en Japón, lo que encumbró a Kunio-Kun como mascota de la empresa y llamó la atención de Taito, que terminó por hacerse con los derechos de la recreativa para comercializarla en Estados Unidos y Europa, aunque realizando algunas modificaciones para "occidentalizar" el juego. Así, se cambió el argumento —en el que teníamos que rescatar a nuestra novia—, se introdujeron voces diferentes a las japonesas y detalles estéticos en los escenarios, y se cambiaron los sprites de los enemigos, con un aspecto más "agresivo". Había nacido *Renegade*.

LLEGAN LOS DRAGONES

La internacionalización de Kunio-Kun había supuesto un enorme éxito para Technos, pero, como contrapartida, destinó demasiados recursos a hacerla posible, así que, cuando Kishimoto comenzó a darle forma a *Kunio-Kun 2*, recibió indicaciones de Kunio Taki, »





1993



DOUBLE DRAGON 2 THE REVENGE

■ PC ENGINE

La versión para PC Engine contó con escenas de anime para la historia.

1990



DOUBLE DRAGON 3 THE ROSSETA STONE

■ ARCADE

Se desarrollaba entre las anteriores entregas y podían jugar cuatro personas.

1992



DOUBLE DRAGON 3 THE ARCADE GAME

■ MEGA DRIVE

La versión más fiel de la recreativa fue para MD, aunque su sonido era horrible.

1992



DOUBLE DRAGON 3 THE REVENGE OF BILLY LEE

■ GAME GEAR

En esta versión (que no encaja cronológicamente), Jimmy Lee era asesinado a manos del clan del dragón y Billy acudía a vengarse.



KUNIO-KUN, EL INICIO

Mascota oficial de Technos, este héroe de instituto debe su nombre al que fuera presidente de la compañía, Kunio Taki. Es el protagonista de *Nekketsu Kōha Kunio-kun*, una recreativa japonesa licenciada por Taito que modificó entornos y personajes, convirtiéndose así en *Renegade*, considerado el antecesor de *DD*.

DOUBLE DRAGON IBA A SER, INICIALMENTE, KUNIO-KUN 2

» CEO de Technos, con las que "sugería" que no se centrase sólo en los gustos nipones y pensara en un proyecto para todos los mercados, evitando, así, los altos costes que había supuesto la conversión de *Renegade*.

Kishimoto desechó el trabajo que llevaba realizado hasta entonces y comenzó a reimaginar el título, inspirándose en un futuro postapocalíptico que bebía de uno de sus mangas favoritos ("El Puño de la Estrella del Norte"), además de rememorar algunas vivencias personales de juventud en las que él mismo se consideraba un poco pandillero y que acabó reflejando en el juego. En la parte técnica, estaba decidido a acabar con las limitaciones del escenario de Kunio, planificando niveles mayores, más detallados y sin fisuras, para dar sensación de una sola fase, pero de gran tamaño. Pero la mayor aportación al juego provendría del departamento de marketing, que insistió en incluir un modo para dos jugadores, no sólo por considerarlo divertido, sino porque también las recaudaciones serían el doble de grandes. Después de un montón de prototipos que sufrían variados problemas (especialmente ralentizaciones), ya que el juego era demasiado exigente para el hardware de la época, nacía, en 1987, *Double Dragon*. El nombre del juego era un homenaje en toda regla a Bruce Lee, actor del que Kishimoto era un gran fan y del que tomó detalles como su apodo (el "Pequeño Dragón") para el título o el apellido para los protagonistas. Al instante, el juego fue un éxito y se situó en los primeros puestos de recaudación en todo el planeta. El impacto fue tal que seguro que, si viviste en esa época, recuerdas, exactamente, dónde viste por primera vez la recreativa.

LAS SECUELAS DEL ÉXITO

Un año después, y aunque el primer *Double Dragon* aún tenía grandes recaudaciones, se comenzó a desarrollar la continuación, que llegó en 1988. *Double Dragon: The Revenge* (la venganza) comenzaba de una manera más dramática: con el asesinato de Marian »



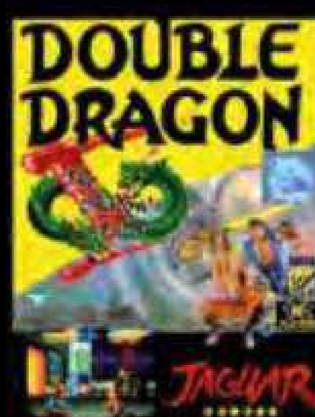


1992



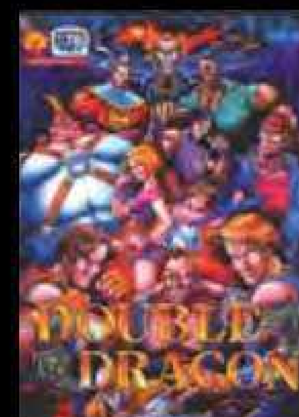
SUPER DOUBLE DRAGON
■ SNES
Los Shadow Warriors regresaron con un nuevo líder, Duke, amigo de la infancia de los Lee.

1994



DOUBLE DRAGON V THE SHADOW FALLS
■ JAGUAR
Ambientado en la serie de animación, la saga intentó un cambio de género a la lucha 1vs1, con no muy buen resultado.

1995



DOUBLE DRAGON
■ NEO GEO
Basado en el argumento de la película, contó con diez personajes de la saga.

2003



DOUBLE DRAGON ADVANCE
■ GB ADVANCE
Remake del *DD* original, con mejoras gráficas, nuevos niveles... No llegó a Europa.

DOS DRAGONES
Y UN MONTÓN DE ADAPTACIONES



La primera entrega de la saga revolucionó el género de los beat'em up y cuenta con más de una veintena de versiones para distintos sistemas, como éstas:





DOUBLE DRAGON
■ ATARI 2600

Activision se hizo con los derechos para llevar *Double Dragon* a las consolas Atari y, a pesar de las limitaciones técnicas, se logró incluir varias características de la recreativa, como el modo para dos jugadores simultáneos o todos los movimientos de los personajes, lo cual fue bastante complicado, pues el mando de la consola contaba con un único botón. Una conversión con mucho mérito que usaba una rara paleta de colores.



DOUBLE DRAGON
■ ATARI 7800

La potencia extra con respecto a la 2600 permitió, de nuevo a Activision, crear un port más cercano a la recreativa, aunque el control continuaba siendo un problema grave.



DOUBLE DRAGON
■ MASTER SYSTEM

Sega hizo un gran trabajo con la versión para su consola de 8 bits, en la que el fallo más relevante era lo poco refinada que estaba la detección de golpes a los enemigos.



DOUBLE DRAGON
■ GAME BOY

Una versión libre del juego para NES que modificaba algunas partes del mapeado y añadía otras nuevas que hacían el desarrollo más complicado. Muy entretenido.



DOUBLE DRAGON
■ ATARI LYNX

A pesar de contar con unos sprites cercanos a la recreativa, los toscos movimientos y el control no ayudaron a la jugabilidad de esta versión, que podía haber llegado a destacar.



DOUBLE DRAGON
■ MEGA DRIVE

Desarrollado por Accolade, esta versión era superior a la recreativa, mejorando sus gráficos y su sonido, pero, lamentablemente, la jugabilidad dejaba mucho que desear.



DOUBLE DRAGON
■ ZEEBO

Remake poco conocido de una consola brasileña fabricada por Tectoy que, a pesar de ser bastante corto, es uno de los mejores juegos basados en la saga.



DOUBLE DRAGON
■ iOS

Desarrollado por el mismo equipo que la versión de Zeebo, incluye dos niveles que no existen en el juego original, y cuenta con varias mejoras gráficas y jugables.



DOUBLE DRAGON EX
■ MÓVIL

Título muy destacable programado en Java y que, a pesar de un framerate inestable y unos marcos de pantalla demasiado grandes, respeta la jugabilidad de la recreativa.



DOUBLE DRAGON
■ XBOX ARCADE

Conversión "pixel-perfect" de la recreativa, en la que podemos elegir el modo de visualización entre el original o uno HD con gráficos redibujados. Además, añadió logros.



DOUBLE DRAGON TRILOGY
■ MÓVIL

Título que reúne las tres versiones de la recreativa y que incluye dos modos de juego, diferentes filtros gráficos y una BSO remezclada.

2012



DOUBLE DRAGON NEON
■ PC

Intento de reseteo con estética cel shading al que lastraron detalles como su duración.

2013



DOUBLE DRAGON 2
WANDER OF THE DRAGONS
■ XBOX 360

Pésimo intento de remake de la segunda entrega, plagado de errores y que no debería ser tenido en cuenta.

2017



DOUBLE DRAGON 4
■ PS4 / PC

La continuación directa del argumento original llevó la estética de NES a la presente generación.

HISTORIAS PARALELAS

Los hermanos Lee y otros personajes no se han limitado sólo a la saga *Double Dragon*...



BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON

■ NES

Este crossover fusionó el argumento de las dos sagas de videojuegos y añadió, al desarrollo clásico de los beat'em up, partes plataformeras.



ABOBOS BIG ADVENTURE

■ DIGITAL

Desarrollado en Flash, y en clave de humor, esta aventura gratuita está protagonizada por uno de los enemigos mas emblemáticos de la saga.



RAGE OF THE DRAGONS

■ NEO GEO

Juego de lucha por parejas que, por varios motivos, no consiguió hacerse con la licencia oficial. El aspecto de los personajes los delata...



FIGHTING OF DOUBLE DRAGON

■ 3DS

Incluido en *River City Ransom SP*, es un modo de juego de lucha 1 vs 1. Llegará en otoño a Occidente con el título *River City: Rival Showdown*.

LOS HERMANOS LEE MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS

Como toda licencia de éxito, los hermanos Lee han traspasado los videojuegos, llegando a otros productos que no siempre han contado con la misma calidad que sus juegos...

1



2



3



4

SOUSETSUKEN ES EL NOMBRE DEL ARTE MARCIAL DE LOS HERMANOS LEE

» a manos de Willy, el líder de los Black Warriors, lo que daba un tono más oscuro al desarrollo del juego. El control fue uno de los cambios más importantes: se volvió mucho más exigente y se basó en *Renegade*, por lo que tendríamos que pulsar botón y dirección para ejecutar los diferentes golpes. Esto nos permitía realizar nuevos movimientos, como desplazar los objetos arrojables a puntapiés o la famosa patada "huricane". Como curiosidad, algunos de estos movimientos ya existían ocultos en la ROM del primer juego, pero nunca fueron activados, no se sabe si por falta de tiempo para implementarlos o porque no encajaban con el desarrollo. Gráficamente, el juego mejoraba, las animaciones de los personajes eran más fluidas y, en la parcela técnica, se eliminaban, aunque no del todo, las molestas ralentizaciones del original.

Después de repetir éxito, la saga se tomó un pequeño descanso hasta 1990, año en el que llegó *Double Dragon 3: The Rosetta Stone*. Technos cometió un error imperdonable al entregar el desarrollo a East Technology, un equipo externo a la compañía, pues Kishimoto andaba ocupado con otro juego (*The Combatribes*). El resultado fue un título que, aunque añadía a la serie algunos elementos nuevos —un tercer hermano Lee (Sonny), modo para cuatro jugadores o una tienda donde comprar objetos—, no mantenía ni el nivel técnico ni el jugable de anteriores entregas.

LA ERA POST TECHNOS

Fue el último juego de la saga auspiciado por Technos para recreativas, aunque aún les quedaba un capítulo para SNES, *Super Double Dragon*, que llegó en 1992 y que recuperaba la esencia del original. Technos sobrevivió cuatro años más, antes de echar el cierre a causa de su bancarrota. Posteriormente, una compañía llamada Million, fundada por antiguos empleados de Technos, consiguió hacerse con las licencias de algunas de las propiedades intelectuales de ésta, entre ellas la de los hermanos Lee. Así, llegaron nuevos títulos de la saga, que, a lo largo de este tiempo, ha sufrido bastantes altibajos, llegando, en algunas ocasiones, a cambiar de género, como ocurrió con *Double Dragon V*, que aprovechó el buen momento que vivía la lucha 1 vs 1 (gracias a *Street Fighter II*), pero







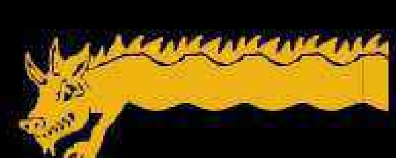




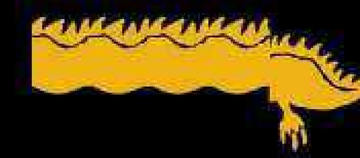
1. **JUEGO DE MESA.** Distribuido por Tiger, está basado en el juego para NES, formado por las cuatro misiones que componen esta versión. Los golpes se determinan mediante cartas. Monótono y aburrido, pero con mucho valor para los coleccionistas.
2. **LA SERIE DE ANIMACIÓN.** Cubre los acontecimientos de *Double Dragon V*. Mención especial para los horribles trajes de los enmascarados hermanos Lee al transformarse en los "Double Dragon"...
3. **LA PELÍCULA.** Protagonizada por Mark DaCascos ("Crying Freeman") y Scott Wolf (serie "V") como los hermanos Lee. Está considerada como una de las peores películas basadas en un videojuego. Qué raro, ¿eh?
4. **CÓMIC.** Marvel planificó una historia en la que los Lee consiguen sus poderes gracias a una estatua. Sólo duró seis números, pero conocimos al padre de éstos, llamado Stan, en referencia a Stan Lee, uno de los rostros más conocidos de Marvel.
5. **LCD.** Existen tres versiones, cada una basada en su respectiva recreativa. Todas son de Tiger Electronics.
6. **KLIX.** Un nuevo juego de mesa portátil pensado para viajes y que usa los dados incluidos en su carcasa para moverse por el tablero y ejecutar ataques.
7. **FIGURAS.** Están basadas en la serie de animación e incluyen vehículos como la motocicleta de los Lee o el Shadow Raven del Shadow Master. Fueron fabricadas por Tyco y tienen un gran valor hoy en día.
8. **RELOJ.** Incluye el mismo juego de la primera LCD de Tiger.

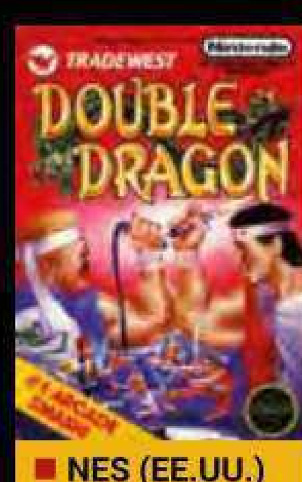


con un resultado desastroso. Kishimoto, que había sobrevivido como freelance tras el cierre de Technos, volvió a reencontrarse con la saga en 2012, con *Double Dragon Neon*, un reseteo en el que ejerció de consultor cediendo material a WayForward, responsables del juego, y que, a pesar de su calidad, no terminó de convencer. Ya en 2015, Arc System Works, padres de la saga *Guilty Gear*, se hicieron con los derechos de *Double Dragon*, recuperando a gran parte del staff original para desarrollar *Double Dragon IV*, que conservaría la misma estética de las versiones de NES pero con una jugabilidad decepcionante para muchos, que volvió a dejar en el aire el futuro de la saga. Esperemos que Kishimoto-san tenga otra oportunidad de continuar la historia de los hermanos Lee, para que las nuevas generaciones sigan hablando del mito dentro de treinta años... ■



UNA MISMA SERIE, DIFERENTES FORMAS DE PRESENTARLA





■ NES (EE.UU.)



■ FAMICOM



■ GAME BOY



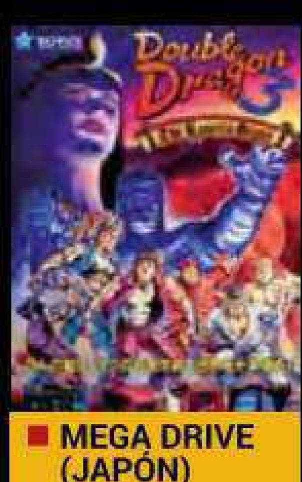
■ MASTER SYSTEM



■ MARK III



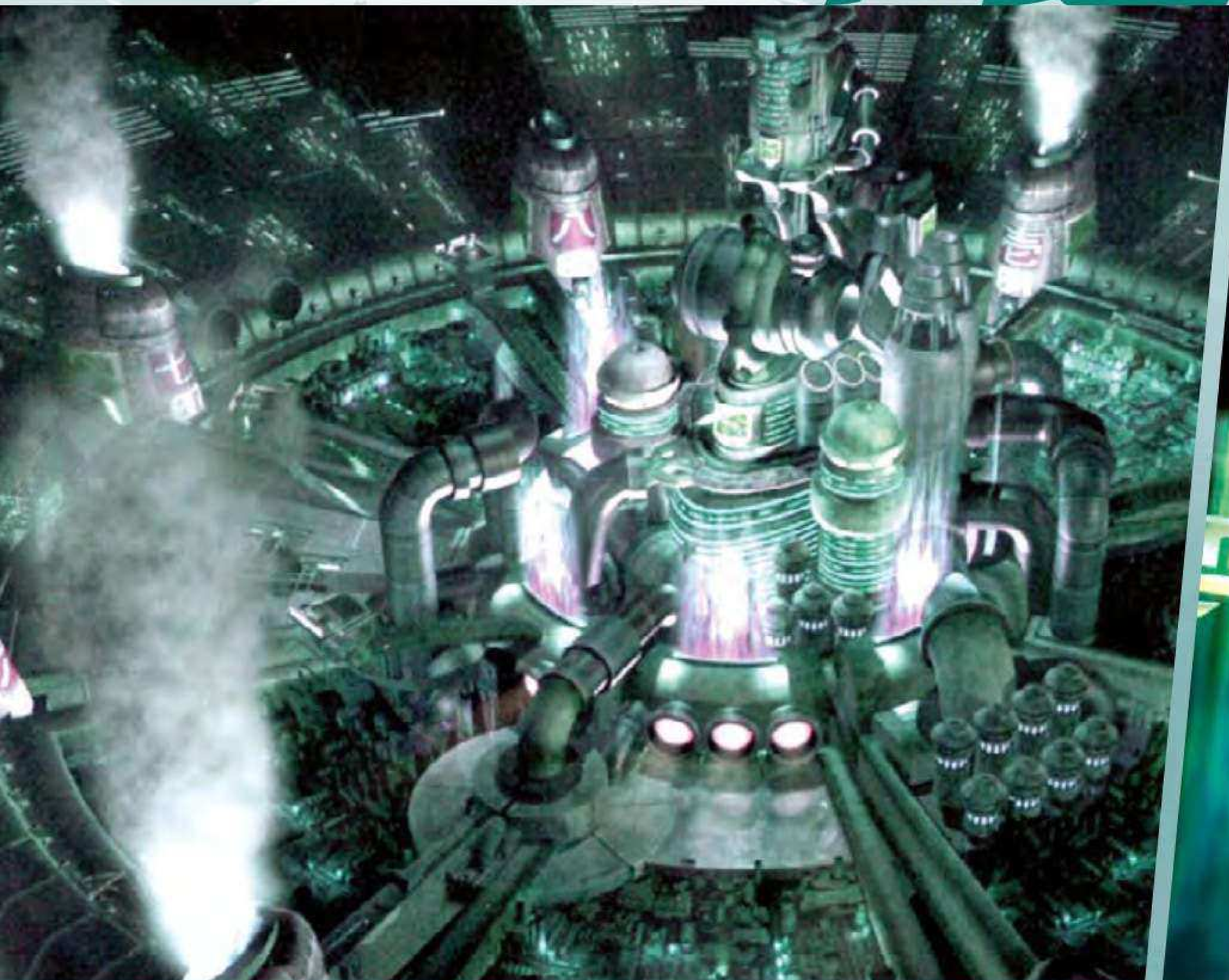
■ MEGA DRIVE

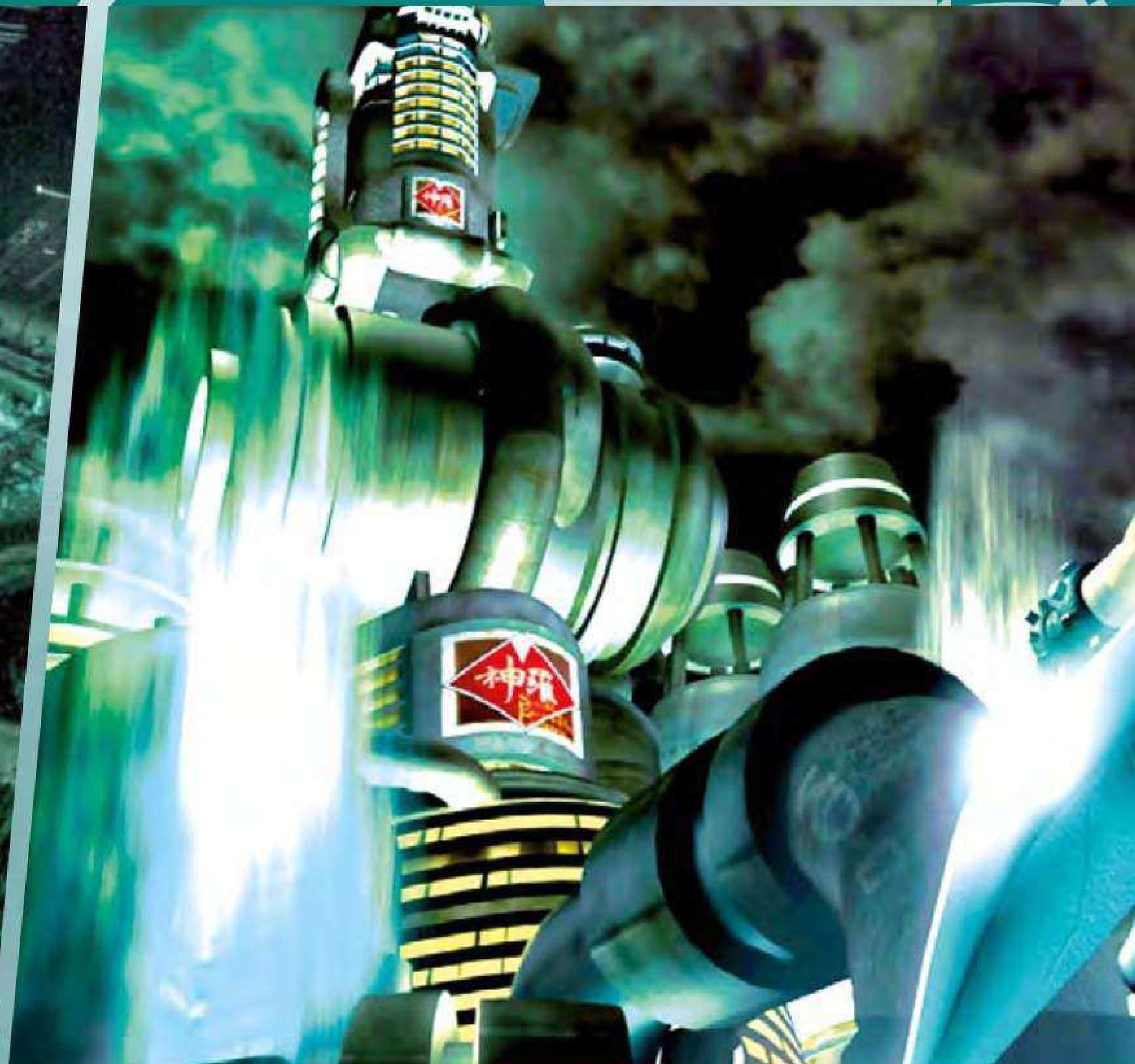


■ MEGA DRIVE (JAPÓN)

Pocas series pueden "presumir" de haberse presentado de formas tan distintas según el mercado. Y es que el arte de portada de cada *Double Dragon* ha variado, y mucho, entre Japón y Occidente. Algunas han plasmado el estilo de "El Puño de la Estrella del Norte"; otras, la estética de las pandillas niponas, de un mundo postapocalítico, de las pelis de kárate...

MIDGAR ES LA CIUDAD hipertecnológica donde arranca el juego. Un icónico entorno que los millones de jugadores que disfrutaron de *FFVII* recuerdan gracias a emblemáticos lugares como la torre Shinra...





FINAL FANTASY VII

PASADO, PRESENTE Y FUTURO

El RPG más recordado del catálogo de PlayStation ha cumplido 20 años, y pronto volverá a hechizar a sus fans, y a las nuevas generaciones, con un remake para PS4. ¿Por qué nos impactó tanto?

Solo un puñado de obras selectas están destinadas a marcar un antes y un después en sus respectivos campos, superando la barrera del tiempo y manteniéndose vigentes generación tras generación. Su éxito puede deberse a una combinación de factores, que van desde ser una obra con un universo, estética o trama únicas, a suponer un paso adelante en el uso de la tecnología, por mencionar algunos casos. Si echamos la vista atrás, en el caso del cine muy pocas sagas han logrado el impacto de, por ejemplo, Star Wars (que acaba de cumplir 40 años desde su estreno original), mientras que Terminator 2 o Parque Jurásico siguen siendo las pioneras de los efectos digitales, y responsables de dejar una huella imborrable que marcó el inicio de una nueva era en la industria. Lo mismo sucede con determinados libros, grupos de música, cómics... y por supuesto, videojuegos. Solo unos pocos elegidos están llamados a conectar de forma masiva e imparable con la audiencia global, un logro aún más meritorio si nos remontamos a 1997, una época en la que el mundo no estaba tan interconectado como lo está hoy en día.



➔**ESE FUE EL AÑO EN QUE SE LANZÓ *FINAL FANTASY VII*** en todo el mundo (31 de enero en Japón, 7 de septiembre EE.UU. y 17 de noviembre en Europa). La séptima entrega de una serie hasta entonces inédita en Europa, algo incomprensible tras venir avalada por unas ventas multimillonarias en el país del Sol Naciente y un gran prestigio en EE.UU. tras *Final Fantasy VI* (renombrado allí a *FFIII* por historias que ahora no vienen al caso). No jugó en su contra el hecho de

YUFFIE KISARAGI
Esta joven ninja, armada con un gran shuriken, es uno de los dos aliados opcionales. Debes combatirla en un bosque... y dar unas respuestas correctas.

VINCENT VALENTINE
El segundo aliado opcional es un ex-Turco que padeció diversos experimentos. Su fama le dio el protagonismo en otro juego: *Dirge of Cerberus*, de PS2.

TIFA LOCKHART
Amiga de la infancia de Cloud, esta experta en Zangan-Ruy se defiende con puñetazos y patadas. Quizá sienta algo por Cloud desde que eran jovenzuelos...

CID HIGHWIND
Atrapado en Ciudad Cohete, este piloto tiene el sueño de viajar al espacio... sueño que se truncó tiempo atrás. ¿Su arma? Las lanzas.

CAITH SITH
Es uno de los personajes más enigmáticos del juego: un gato robótico que es controlado "por alguien". Y combate gracias a su montura.

mantener el título original ya que, a pesar de ser la séptima entrega de una serie, los personajes, el universo y la trama de cada capítulo son independientes. Eso explica, aunque solo en parte, que aun siendo un desconocido en algunos territorios, *FFVII* vendiera en todo el mundo más de 10 millones de copias... aunque las malas lenguas afirman que también ostenta el título de "el juego más rápidamente devuelto a la tienda de la historia".

Otra parte de su éxito, al menos en lo que respecta a España, reside en que llegó con los textos en castellano, algo hasta la fecha impensable para una obra de este calibre. Pero, quizá, la verdadera razón de su éxito, como en el de otros "booms", reside en una espontánea coincidencia de elementos culturales, estéticos, visuales, narrativos y tecnológicos, que al final hicieron que *FFVII* dejara una honda huella en el corazón de todos los jugadores que lo disfrutaron. Mientras esperamos la llegada del ansiado remake para PS4, anunciado en la conferencia de Sony del E3 2015, es un buen momento para repasar los orígenes y el futuro de este mito...

➔EL GERMEN DE *FINAL FANTASY VII* SE MOSTRÓ, por primera vez en la feria SIGGRAPH de 1995, centrada en los gráficos y animaciones por ordenador. Allí, Squaresoft llevó una pequeña demo en la que tres personajes de *FFVI* luchaban por turnos contra un Golem. Giros de cámara, zooms y otros efectos se daban cita en un combate que hacía trizas el estático ritmo visto en las entregas de SNES. Algunos soñaban que esa demo era un anticipo de lo que sería la siguiente entrega para N64, ya que desde sus orígenes la saga había estado ligada las consolas de Nintendo. Pero, por ironías de la vida, Nintendo, que "traicionó" a Sony durante el desarrollo de la unidad CD para Super Nintendo, vio como Square la traicionaba en favor de su "enemiga" y se llevaba la serie *Final Fantasy* a PlayStation. ¿La razón? Muy simple: el soporte CD de PlayStation.

Square tenía unos ambiciosos planes para la siguiente entrega de su exitosa saga, que eran literamente imposibles de materializar en el formato cartucho por el que había apostado Nintendo con N64. Estos planes pasaban por ofrecer una experiencia mucho más cinematográfica, aglutinando en una misma obra el último grito en tecnología: personajes poligonales, fondos prerenderizados, escenas de vídeo realizadas por ordenador, una banda sonora más extensa y compleja... todo agitado y mezclado, siguiendo en muchos casos las tendencias que venían de los videojuegos occidentales del momento. En muchos aspectos, y no solo el tecnológico, *FFVII* es una



FFVII NO ES COHERENTE. CLOUD Y CÍA CAMBIAN DE "LOOK" EN LOS VÍDEOS, LOS COMBATES... TIENE SU ENCANTO.

CLOUD STRIFE

El amnésico protagonista es un ex SOLDADO, el cuerpo militar de élite de Shinra. Se une a Avalancha para sabotear los reactores de Mako de la compañía. Dice que lo hace por dinero...

AERIS

Es la última de su especie. También siente algo especial por Cloud, quizá por que le recuerda a su primer novio, Zack Fair... ¿Le recordáis?

BARRET WALLACE

Es el líder de Avalancha, el grupo que lucha contra Shinra. Es un tipo atormentado por su pasado. Su arma es una metralleta, montada en un antebrazo perdido.

RED XIII

Su nombre real es Nanaki, y es oriundo de Cañón Cosmos. Habla, a pesar de su apariencia felina... aunque usa sus garras para luchar.

SEFIROT

El gran villano de *FFVII* y némesis de Cloud. Su maldad y poder no conocen límites. Usa una larga y letal katana para combatir.

verdadera ruptura con las anteriores entregas de la serie.

Si empezamos por la estética, el director de arte Yusuke Naora creó un universo muy distinto al de las seis anteriores entregas. Un mundo que comenzamos a descubrir por su vertiente más tecnológica y steampunk, para poco a poco ir adentrándonos en unos entornos más variados y naturales, que componen un universo tan único como atractivo, en el que además la magia —un elemento recurrente en la serie— queda en un segundo plano. Y no solo eso. Tetsuya Nomura tuvo libertad para diseñar a un grupo de protagonistas (reseñados arriba) que también marcaron una nueva era —y nuevos clichés— en en la cultura nipona. Espadones enormes o pelos de punta fueron dos de las tendencias que llegaron para quedarse en el J-RPG, el anime...

➔**PERO QUIZÁ LA CLAVE DE UN *FINAL FANTASY* DISTINTO** la aportaron Yoshinori Kitase (el director del juego) y Kazushige Nojima (escritor). Ambos dieron con una historia que, aun planteando la eterna lucha entre el bien y el mal,

PERO... ¿DE VERDAD ES UN RPG?

Más allá de su trama, de su puesta en escena o de sus combates por turnos, otro de los elementos que hizo enorme a *FFVII* fueron sus variadas mecánicas jugables. Estas son algunas...

1



2



3



1 PRIMERA PERSONA. En el parque de atracciones Gold Saucer es posible acceder a una montaña rusa que, en realidad, es un curioso shooter subjetivo.

2 ESTRATEGIA. Muchos entornos cuentan con sus propias mecánicas de juego. En Fuerte Condor nos espera un juego de estrategia, en el que debemos ubicar tropas para repeler los ataques enemigos.

3 MINIJUEGOS. Escoltar un vehículo dando espadazos desde nuestra moto, descenso en snowboard, criar un chocobo especial, máquinas recreativas...

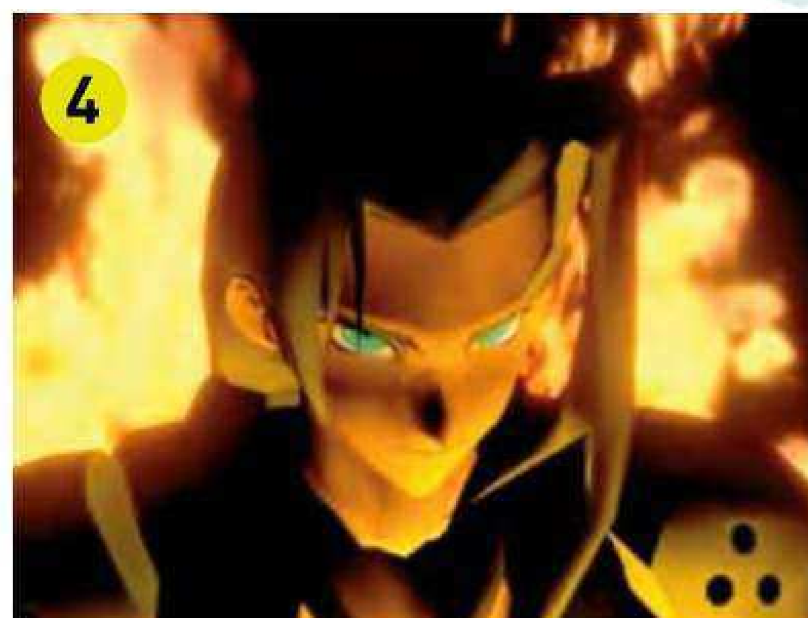
10 MOMENTOS INOLVIDABLES



3 Escoltar en moto la huida de nuestros compañeros es uno de los momentos de acción más divertidos e inolvidables. ¡Y qué música!

4 Sefirot andando entre las llamas, con sus fríos ojos mirándonos fijamente es uno de los fragmentos más reconocibles del juego.

5 El parque Gold Saucer también es memorable. Anda que no hay distracciones para perder el tiempo.







1 La muerte de Aeris marcó a toda una generación de jugadores, tanto por su puesta en escena como por lo imprevisto de la situación. Un giro que nadie vio venir.

2 Las invocaciones, o hechizos en los que llamamos a seres más poderosos, también se quedan grabadas en la retina, como una de las más difíciles de conseguir, los caballeros de la mesa redonda.











6 Descubrir el origen de la amnesia de Cloud, lo que le sucedió al bueno de Zack... es todo muy "tristón".

7 Recorrer el mapa 3D a bordo del Highwind es toda una experiencia... aunque eso sí, a algunos secretos solo se alcanzan con un Chocobo.

8 Los combates contra las Armas, los enemigos más duros del juego, tampoco son de los que se olvidan. Solo aptos para masocas y completistas.



9 Omnilátigo. Es el inolvidable nombre del ataque límite con el que Cloud derrota a Sefirot. Lo puedes conseguir antes en el Gold Saucer, en un minijuego.

10 Tras los títulos de crédito, queda una última sorpresa, un broche de oro que comienza justo 500 años después de terminar la aventura. Prepara el cleenex, es un canto a la vida...



HIRONOBU SAKAGUCHI

EL PADRE DE LA SERIE

Y de muchas de sus ideas. La Corriente Vital de *FFVII*, por ejemplo, nace como experiencia propia tras la muerte de su madre. Fuera de Square Enix, no parece que vaya a participar en el remake.



YOSHINORI KITASE

DTOR. DE UNA OBRA ÚNICA

Ha sido otro de los hombres clave en la serie, ya sea escribiendo las historias, dirigiendo (ahora produce más que otra cosa).Sin su supervisión, *FFVII* no hubiera sido lo mismo.

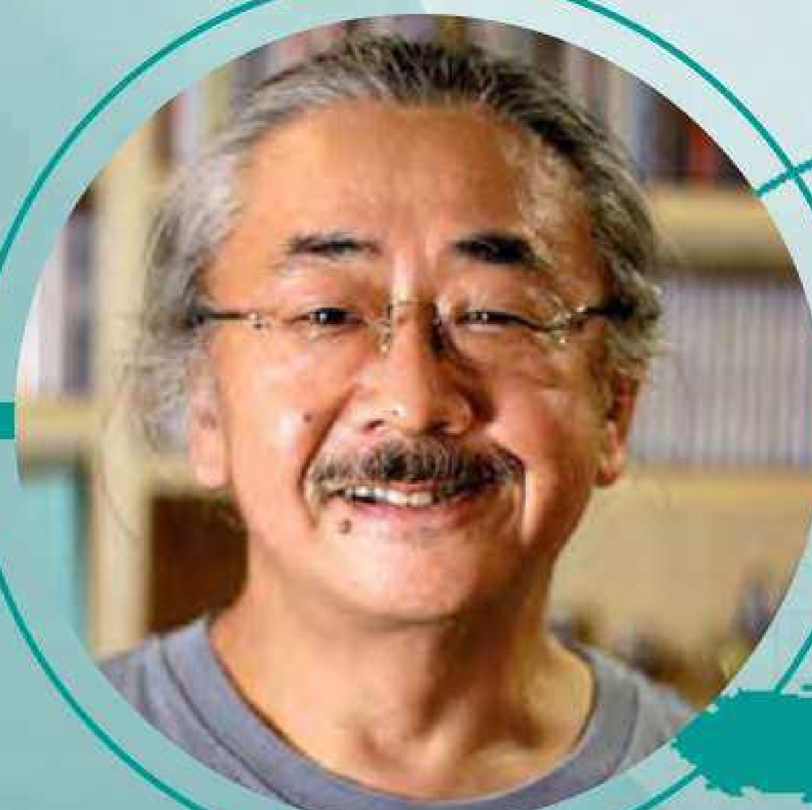
encontraron un trasfondo y una historia más actual y universal. En cierto modo, sentían que el género estaba estancado, y que siempre todo giraba en torno a un rey, un dragón, cristales mágicos... Así llegaron a la idea de Shinra, una megacorporación (y también fuerza militar), que está extrayendo la energía del planeta (llamado Mako), poniendo así en peligro la Corriente Vital y con ello, el equilibrio.

A este contexto general añadieron un héroe amnésico llamado Cloud y su némesis, Sefirot, un villano de poder inimaginable, al que la trama del juego va introduciendo lentamente para dar tiempo a crecer su leyenda. De hecho, se introduce a través de "flashbacks" o recuerdos, y hasta al menos 10-12 horas de juego no nos cruzamos con él. El juego despliega un enorme elenco de enemigos y aliados, a los que en algunos casos no tenemos ni porqué ver para completar la aventura, y el resultado es una obra tan enorme como coral, en la que casi todos los personajes tienen "algo" para instalarse en vuestros recuerdos.

➔**EN LA FORMA DE TRABAJAR DE SQUARE** también latían esos aires de cambio e innovación que estaban implícitos en el diseño de *Final Fantasy VII*. En sus oficinas surgieron sinergias de todo tipo, muchas fruto del choque de dos realidades muy distintas, como por ejemplo, la "mezcla" entre los artistas del pixel 2D de Square, que trabajaron codo con codo con los nuevos expertos en animaciones CG. También fue muy curiosa la forma de engordar la trama principal: todos los implicados en el desarrollo pudieron aportar su granito, escribiendo breves historias para cada uno de los personajes. Una colosal tormenta de ideas que terminó de concretar el escritor Kazushige Nojima, a quien además se atribuye uno de los momentos clave del juego: la muerte de uno de los personajes principales que, hasta ese momento, había luchado a nuestro lado. Un emotivo sacrificio que hemos resaltado en nuestros 10 momentos inolvidables de *FFVII*, que también representa la madurez del género, la búsqueda de la reflexión del jugador y un punto de inflexión en los RPG, que marcaría un tono adulto, maduro y universal a seguir por los siguientes títulos provenientes del país del Sol Naciente.

➔**OTRA PARTE IMPORTANTE DEL ÉXITO DE *FFVII*** reside en sus logros técnicos. Salvando el inconsistente aspecto de los personajes según el momento del juego (varía entre los combates, la exploración y las escenas de vídeo CG), el juego es una verdadera obra de arte adelantada a su época. Las CG eran difícilmente superables en aquella época, más aún si tenemos en cuenta que en ocasiones se integraban

MOGURIS Y CHOCOBOS, DOS SEÑAS DE LA SERIE, PASARON A UN PLANO SECUNDARIO EN *FFVII*



NOBUO UEMATSU
CREADOR DE LA BSO

Parte de la atmósfera del juego se la debemos a este hombre, responsable de algunas de las bandas sonoras más inolvidables de la historia. ¿Regrabará la BSO o creará nuevos temas?



TETSUYA NOMURA
DISEÑADOR DE MITOS

Tuvo libertad para crear a Cloud y compañía, lo que cambió muchas bases del género y, además, le catapultó dentro de Square. Después, responsable de *Kingdom Hearts* y otros.

UN UNIVERSO EN EXPANSIÓN

El éxito de *FFVII* dio lugar a que aparecieran spin offs jugables y otros productos que ampliaron su universo...



BEFORE CRISIS. Este juego de 2004 para móvil se centro en la historia de los turcos. Se anunció para PSP, pero nunca llegó a salir.



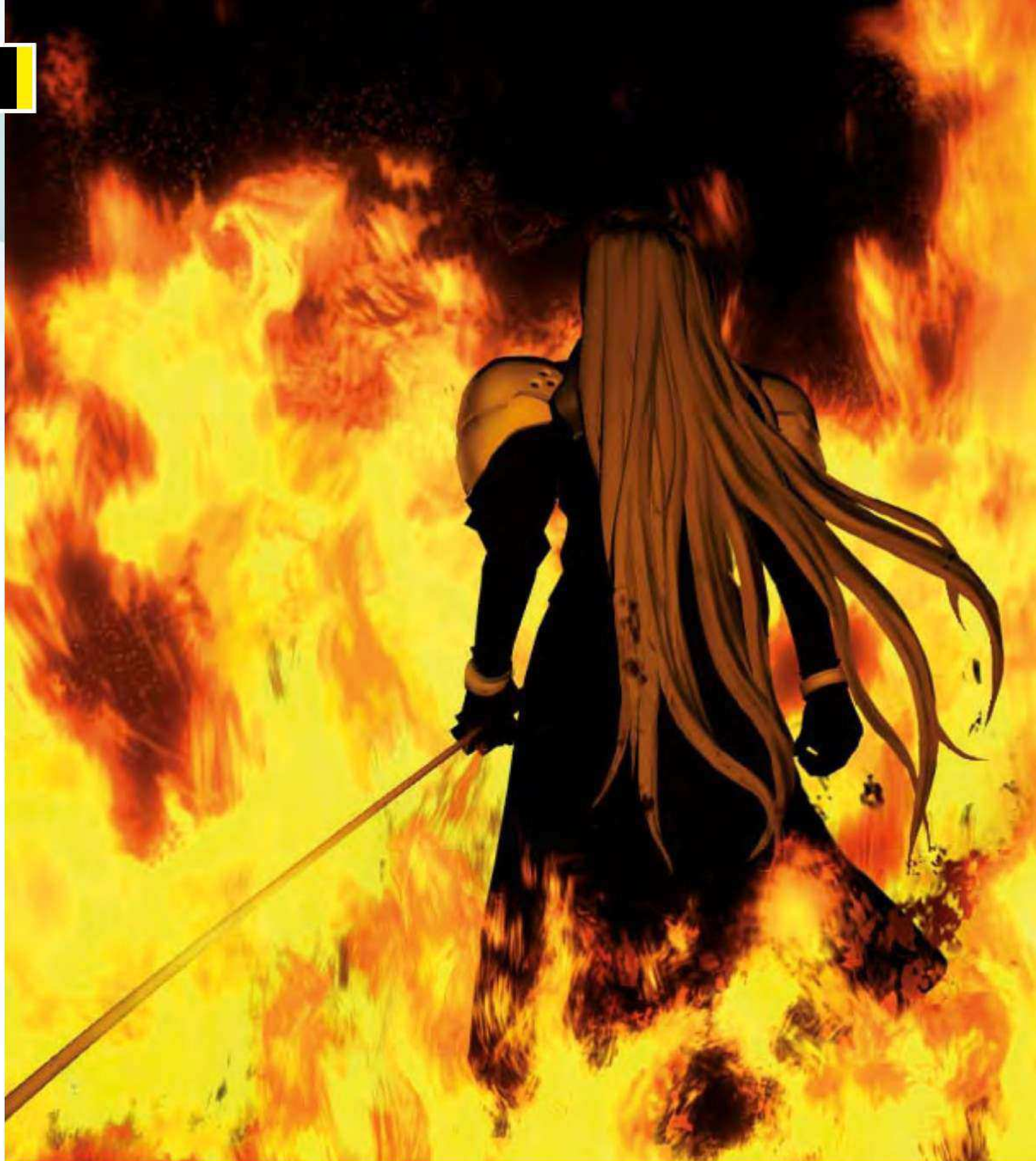
DIRGE OF CERBERUS. Juego de 2006 que apostó por la acción cámara al hombro (con toques de rol) protagonizado por Vicent.



ADVENT CHILDREN. Es la continuación del juego, en forma de película. Destaca su calidad técnica. Se lanzó en DVD y UMD.



CRISIS CORE. En 2008 se lanzó esta precuela de acción inspirada en el universo de *FFVII*, aunque con Zack como protagonista.



con la propia "acción", o que los fondos pre-renderizados mostraban animaciones (algo de lo que no fue capaz *Resident Evil* hasta su remake en GameCube varios años más tarde). Estos fondos, 20 años después, siguen resultando tan detallados como inolvidables, tanto o más como los lugares a los que dan vida, desde la Costa del Sol (ambientado claramente en el litoral español) a Nibelheim, pasando por Junon, Cañón Cosmos, Gold Saucer... Todos estos lugares, además, están unidos por un mapa del mundo en 3D, que podemos recorrer tanto a pie como a bordo de diversos vehículos y que es la evolución lógica de los mapas 2D de SNES, sin olvidar los incontables secretos que en él nos aguardan, como las Armas.

→TAMPOCO FALTARON A SU CITA LOS VISTOSOS COMBATES 3D, a imagen y semejanza de lo que se vio en la feria SIGGRAPH de 1995. Unos dinámicos combates por turnos que, además, se vieron enriquecidos con ideas nuevas, como el concepto de Tiempo de Batalla Activo o el sistema de Materia que, ligado a armas y accesorios, "limita" el uso de ciertos recursos en combate, como la magia.

¿Y hemos hablado ya de su inolvidable banda sonora? Nobuo Uematsu dejó el listón muy alto en *FFVI*, pero se superó con sus composiciones para *FVII*. Una serie de temas que, de no haber estado ahí, hubieran dejado una experiencia muy distinta. Y lo mejor de todo es que Kitase le dio libertad total para componer lo que quisiera, tras mostrarle los diseños de los personajes y las localizaciones.

→EL RESPALDO DE SONY PARA LANZARLO EN TODO EL MUNDO fue, quizá, el último empujón que necesitaba esta joya para brillar con la fuerza que lo hizo, convirtiendo un género "nicho" como era hasta entonces el J-RPG en un fenóme-

FFVII ES UN MITO QUE ABRIÓ LAS PUERTAS DE UN GÉNERO "NICHO" AL GRAN PÚBLICO







1 **Un año después del lanzarse en PSX,** Eidos editó la versión de PC. Mejoras en texturas y modelos poligonales, textos revisados (aunque muy mal)... Es la versión base del remaster de PS4.

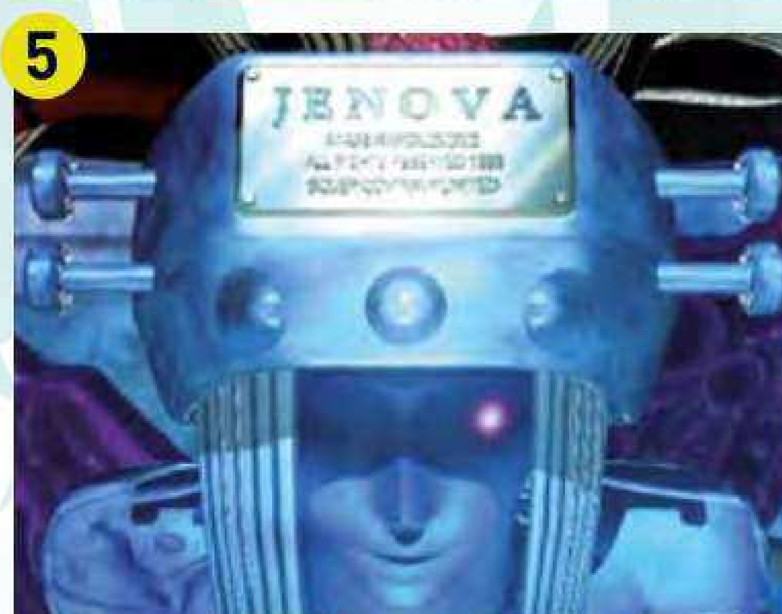
2 **Los combates por turnos,** en 3D y aleatorios, son uno de los elementos que más pasiones y odios levantan. Pero siguen funcionando hoy día....

3 **La versión PSone Classic,** compatible con PSP, PS3 y Vita, se lanzó en la PSN europea el 4 de junio de 2009. En las portátiles luce francamente bien.









4 **La traducción al castellano,** aunque pionera para la época por lo que supuso, ha pasado a la historia como una de las peores. Se censuraron cosas, otras se tradujeron mal (como esta "fiesta", que es tu grupo)...

5 **La trama de FFVII** es bastante densa, y sigue habiendo giros en la trama hasta bien avanzada la aventura. ¿Quien era JENOVA?

6 **Este es el aspecto de Midgar** mostrado en el trailer del remake de *Final Fantasy VII.* Mala pinta no tiene, desde luego.

no mundial. Puede que tuviera algo que ver la campaña publicitaria algo engañosa (que se centró más en las CG que en el propio "gameplay"), pero lo cierto es que "algo" debía tener cuando millones de jugadores se postraron a sus pies, tras degustar una aventura de proporciones y calidad técnica imposibles de encontrar en otros medios.

➔**TODOS ESTOS ELEMENTOS, JUNTO CON EL "TIMING"** en que llegó al mercado, ayudaron a forjar una leyenda en torno a este J-RPG, considerado uno de los juegos clave del género, que con el paso de los años ha ganado adeptos. Muchos pidieron un remake que recrease ese universo con el poder de las máquinas actuales y Square Enix ha respondido a sus plegarias, aunque el juego podría no salir hasta 2018 o más allá...

La jugada, aunque soñada por todos, no está exenta de riesgos: *Final Fantasy VII* es producto de su época, de la era multimedia y del pico creativo de Square. Replicar eso puede ser como intentar repetir el éxito de Star Wars con el Episodio I. Como amantes del original, ojalá les salga bien... Es una oportunidad única para que las nuevas generaciones saboreen un mito del rol.

EL REMAKE, UN SUEÑO RECURRENTE

Desde hace una casi década, la idea de un "remake" ha estado flotando en el aire, aunque no se confirmó oficialmente hasta el E3 de 2015.



DEMO TÉCNICA. E3 de 2005. Presentación de PS3. Square muestra una demo técnica que recrea cómo sería el arranque del juego en PS3. Se quedó en eso...



"REMASTER 2015". Ese año llegó a PS4 la adaptación del juego original, en versión PC (con gráficos mejorados, trofeos...).



"REMAKE" SIN FECHA El auténtico remake para PS4 no hizo acto de presencia en el último E3, y las últimas informaciones apuntan a posible un lanzamiento más allá de 2018. Habrá que tener paciencia...

AÑO 1994 **COMPAÑÍA** Nintendo **FORMATOS** Super Nintendo

SUPER METROID

LA HISTORIA TRAS EL MITO

Con la llegada de Super Nintendo, la gran N volvió a reunir a Intelligent Systems con algunos de sus propios talentos para preparar un nuevo *Metroid* para Super Nintendo.

No fue una decisión a la ligera: *Metroid* gozaba de un gran éxito en Occidente y tras *Metroid II* en Game Boy, el público esperaba una nueva entrega para la nueva consola. ¿Y qué mejor manera de prepararla que volviendo a reunir a sus creadores? Por un lado estaba Intelligent Systems, el estudio formado, en su mayoría, por antiguos miembros del equipo R&D1 de Nintendo, el equipo de investigación y desarrollo liderado por el mítico Gunpei Yokoi. Era un estudio reconocido por su capacidad técnica, por medir al milímetro qué se podía hacer y qué no con un hardware y responsables de programar el primer *Metroid* para Famicom Disk. Por la parte de Nintendo, solo dos de los miembros del *Metroid* original regresaron para la secuela. Por un lado, Makoto Kanoh, el diseñador de escenarios y personajes (Samus incluida) del juego original y que para el tercer juego regresaría como productor y director; y por otro Yoshio Sakamoto, responsable del diseño de juego. A ellos se uniría otra pieza clave, Tomomi Yamane, el diseñador gráfico que plasmó a Samus y sus enemigos en esta versión, así como las escenas de vídeo. El resto del equipo de Nintendo estaba formado, en su mayoría, por gente joven que empezaba...

La dificultad de crear un mito

Por suerte para ellos, de antemano estaba decidido que el juego se sustentaría en el estilo de juego visto en las dos anteriores entregas. Es decir, recorrer con libertad un mapeado 2D, adquiriendo nuevas habilidades para ir abriendo nuevos caminos. Todo, con una ambientación propia de Alien, y con un desarrollo que no daba muchas pistas al jugador, para que fuera descubriendo por sí mismo los secretos del juego y en ese hallazgo encontrara la satisfacción. Esa base seguiría en *Super Metroid*, pero calibrando aspectos como la dificultad, criticada en el original. Pero,

METROID SE **DESARROLLÓ** EN 2-3 AÑOS, Y TUVO SUS PROBLEMAS





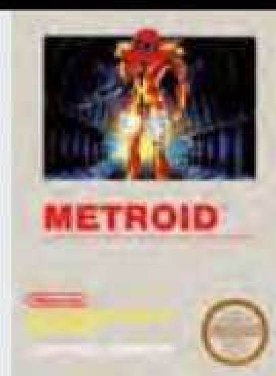
UN RÁPIDO VISTAZO A LA SAGA

1986



METROID (FAMICOM DISK)
El origen de la saga está en los discos regrabables que no salieron de Japón.

1988



METROID NES
Para occidente, el juego se adaptó a cartucho y gozó de muy buena aceptación.

1992



METROID II
Es canon de la saga, y conecta con el arranque de *Super Metroid*. En breve, un remake para 3DS.

1994



SUPER METROID
La ambientación espacial de la saga alcanzó un nuevo nivel gracias al nuevo hardware de Nintendo. Gran parte de los 24 Megas del cartucho se destinaron a sonido y gráficos.

2002

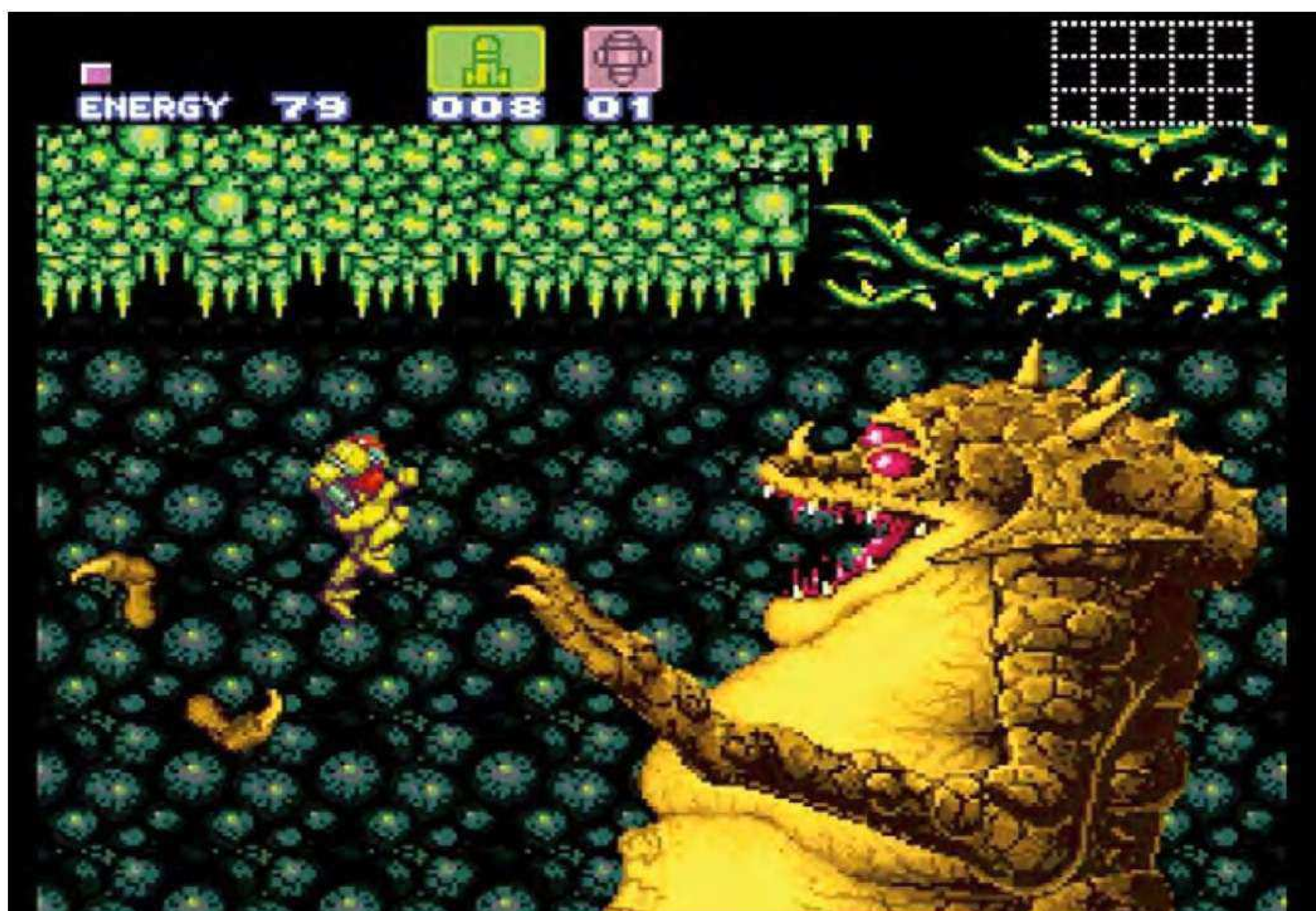


METROID FUSION
Cronológicamente es la última entrega de la saga, tras *Other M*. Yoshio Sakamoto se encargó de dirigirlo.

2003



METROID PRIME
El primer juego de Retro Studios apostó las 3D y la primera persona.



Los enemigos finales son solo uno de los encantos de Super Metroid. Pero, para llegar a ellos, teníamos que conseguir antes el equipo pertinente (versiones del Suit o armadura, armamento...) y encontrar el camino.

como en el desarrollo de otros juegos míticos, la disparidad de perfiles que estaba trabajando en el juego (novatos con gente consagrada, de dos compañías distintas y con dispares perfiles técnicos y artísticos) dio lugar a un caldo de cultivo único, creativo, que se trasladó al juego. No había competición entre las dos compañías, porque el objetivo era hacer el mejor *Metroid* posible para Super Nintendo. Los artistas se preocupaban por saber qué podían hacer o no con los gráficos del juego. Y los miembros de Intelligent Systems, de hacer malabares para que el nuevo hardware cantara.

El desarrollo duró entre 24 y 36 meses, y lo más difícil de todo fue encontrar el equilibrio entre dificultad y progreso (nivelar los jefes finales, el ritmo al que encontramos las mejoras, los puzzles...). Los últimos 6 meses de desarrollo fueron infernales, con parte del equipo que no abandonaba las oficinas durante varios días seguidos (se dice que el mal olor en el estudio era habitual) y con un Yokoi cada vez más mosqueado con Kanoh por no cumplir fechas... hasta que probó el juego terminado y quedó enganchado durante meses. Y no es de extrañar...



Los Metroides, las demás criaturas y la propia Samus fueron rediseñados en SNES por Tomomi Yamane.



Super Metroid mantuvo la línea del original y fue escueto en texto/ayudas, para que fuera el jugador el que descubriera.

ASÍ LO ANALIZAMOS

HOBBY CONSOLAS 36 AÑO 1994



LA AVENTURA "DEFINITIVA".

Con ese titular arrancaba, en los estertores del verano de 1994, el análisis de *Super Metroid* en Hobby Consolas. Cuatro páginas en las que se repasaban las bondades del juego, desde su ritmo a su ambientación, y se detallaban aspectos como las armaduras y habilidades que iba desbloqueando Samus. En la ficha original, que podéis releer aquí al lado, se destaca su ambientación, tanto visual como sonora, y hoy por hoy nos llaman la atención apartados como Adicción ("... te obligará a pensar rápido y jugar hasta la locura"). En cualquier caso, la nota, un 96, es más que merecida. Curioso que no se mencione que llegó en inglés. Cómo cambian los tiempos, ¿verdad?

SUPER NINTENDO

AVENTURA
NINTENDO
Nintendo
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Grabar
Megas: 24

Gráficos	95
Música	94
Sonido FX	95
Jugabilidad	97
Adicción	98
Total	96

Lo Mejor
• La animación de Samus: no hay nada que esta chica no pueda hacer.
• El desarrollo del juego.
• La ambientación.

Lo Peor
• Vamos a ver... quizá quedarse atascado, pero ésa es la gracia.

2004



METROID ZERO MISSION
También obra de Yoshio Sakamoto, es un remake del primer juego de la saga.

2004



METROID PRIME 2 ECHOES
Secuela directa de *MP*, y el primer juego de la saga que ofrece multijugador.

2006



METROID PRIME HUNTERS
Acción en 1ª persona para DS. Hizo uso del Wi-Fi de DS para el multijugador.

2007



METROID PRIME PINBALL
Spin-off que traslada historia, enemigos e ítems de *Prime* a mesas de pinball.

2007



METROID PRIME 3 CORRUPTION
La trilogía Prime se cerró en Wii, donde incorporó controles por movimiento.

2010



METROID OTHER M
El Team Ninja de Koei Tecmo se encargó de la programación de este *Metroid* 3D.

2016



METROID PRIME FEDERATION FORCE
Una decepción orientada al multijugador. ¿Lo mejor? Su minijuego "de fútbol"...

AÑO 1991 **COMPAÑÍA** Sega **FORMATOS** Mega Drive

SONIC

EL MEJOR EMBAJADOR DE MEGA DRIVE



Sega le debe casi todo a *Sonic* y, por extensión, a un trío de artistas que dieron forma al primer título de Sega que superó el millón de unidades vendidas y que produjo un auténtico dolor de cabeza a Nintendo durante los 90, con la cruenta guerra de los 16 bits en marcha en EE.UU.

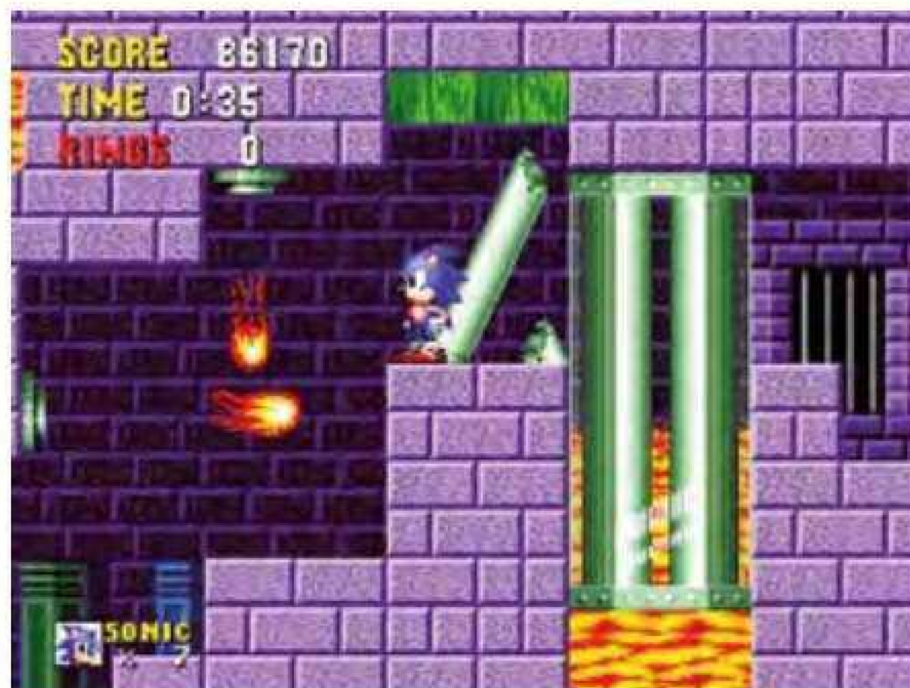
¿Y qué mejor momento para recordar todo aquello que un cuarto de siglo después del lanzamiento del juego y el nacimiento de Hobby Consolas? Centremos la génesis de *Sonic* en un hombre, Yuji Naka, programador que comenzó a trabajar para Sega en 1984, tras haber sido rechazado por Namco. Sus primeras creaciones fueron un juego para chicas llamado *Girl's Garden* y "ports" para Mark III/Master System de clásicos como *Space Harrier* y *OutRun*. A Naka ya le apasionaba la velocidad. Más tarde, dio el salto a Mega Drive con *Super Thunder Blade* y, dato importante, *Ghouls 'n Ghosts*, el juego que le hizo pensar, junto a *Super Mario Bros*, que el "scroll" era muy lento. Él quería recorrer fases en menos tiempo. Por aquel entonces, finales del 89, el presidente de Sega, Hayao Nakayama, propuso un concurso interno para crear una mascota y competir con Nintendo. Naka comenzó a trabajar con Naoto Oshima, artista y diseñador, y a ellos se uniría pronto Hirokazu Yasuhara, liderando el grupo y encargado de crear los niveles y la arquitectura del juego. La mascota, que comenzó siendo un conejo, derivó en dos posibles opciones: armadillo o erizo. El nombre evolucionó de Mr. Harinezumi a Supersonic (lo de "super" recordaba mucho a la consola rival), para terminar en Sonic. Ya solo faltaba encontrar la fórmula para adaptar las exigencias artísticas y de velocidad al hardware de Mega Drive, pero, para eso, ya estaba Yuji Naka.

Así nació Sonic

El prodigioso programador creó un algoritmo milagroso que permitía un desplazamiento fluido y a toda velocidad en pantalla. Incluso tuvieron que reducir la

NAOTO OSHIMA CREÓ EL ASPECTO DE SONIC Y **YUJI NAKA** PUSO LA VELOCIDAD.





UN BREVE REPASO A LO MEJOR

El erizo de Sega inició su andadura hace ya 26 años. Aquí, tenéis sus doce mejores entregas.

1991



SONIC
El mito del Sonic Team facilitó a Sega América liderar, de inicio, la era de los 16 bits.

1991



SONIC
La versión de 8 bits fue creada por Ancient y la música era de Yuzo Koshiro.

1992



SONIC 2
Aspect se encargó de una segunda entrega con siete fases en la que apareció Tails.

1992



SONIC 2
Para muchos, el mejor *Sonic* jamás creado. Delirio tecnológico en solo 8 megabits.

1993



SONIC CHAOS
Aspect volvió al ataque con la última entrega de Master System y un Tails jugable.

1993



SONIC CD
Para otros tantos, el mejor *Sonic* de la historia, con una BSO (en la versión japonesa y PAL) memorable.



El Dr. Ivo Robotnik, Eggman en Japón, nos esperaba al final de la tercera fase de cada zona. Los enfrentamientos eran bastante facilones y tan solo en Labyrinth Zone las cosas se iban a poner un poco complicadas.

velocidad del "scroll" porque causaba mareos tras jugar unos minutos. Mayor quebradero de cabeza fue dar forma al primer nivel, Green Hill y su aspecto tridimensional, ya que pasaron ocho meses hasta que dieron por concluido el proceso. El resto de escenarios se gestaron más fácilmente. Yasuhara fue el "culpable" de crear un entorno global tipo pinball, con "bumpers" y esos "loopings" tan inolvidables.

La opción inicial de incluir a una chica, Madonna, en el argumento y convertir a Sonic en el líder de una banda de rock no gustó nada en Sega America, así que lo dejaron en héroe contra villano por un buen propósito. Ésa no fue la única decisión polémica de Tom Kalinske en EE.UU., ya que planteó a sus colegas japoneses regalar *Sonic* junto a la consola durante el verano de 1991 para, así, contrarrestar el lanzamiento de SNES.

Anécdotas aparte, Sega consiguió su objetivo, crear un juego de plataformas único, brillante, tecnológicamente incomparable y capaz de luchar contra el bueno de Mario en igualdad de condiciones. *Sonic The Hedgehog* sigue siendo portador de aquella magia de otro siglo, magia azul que podía generarse pulsando un botón. ■



Estas fases estaban generadas por una rutina de rotación de pantalla creada por Yuji Naka para rivalizar con SNES.



Los conocimientos de programación de Yuji Naka permitieron a Sonic hacer cosas que jamás habíamos visto.

ASÍ LO ANALIZAMOS

HOBBY CONSOLAS 01 AÑO 1991



"SONIC ES EL JUEGO MÁS DESEADO Y ESPERADO DEL AÑO"

Con esta frase daba comienzo nuestra opinión sobre la obra del Sonic Team en el primer número de Hobby Consolas, en octubre de 1991. Fue el juego estrella, y casi la portada, de la revista, con un análisis de cuatro páginas de Marcos "The Elf" García y J.L. Skywalker, en el que intentaron plasmar todas las bondades del juegazo de Naka, Yasuhara y Oshima. Se incluyeron destacados especiales para el Dr. Robotnik, los monitores, los Laberintos del Caos y una porción de mapeado de Green Hill Zone que costó capturar y ensamblar un par de tardes intensas de verano. Eran otros tiempos, más inocentes, en los que el editor se podía permitir el lujo de llamar puercoespín al pobre Sonic y quedarse tan ancho. Es bonito rememorar estas páginas llenas de colorido, ternura y el máximo respeto hacia un clásico que cambió la historia de Sega y del videojuego en general.

LAS PUNTUACIONES
SEGA
96
90
95
95

1994



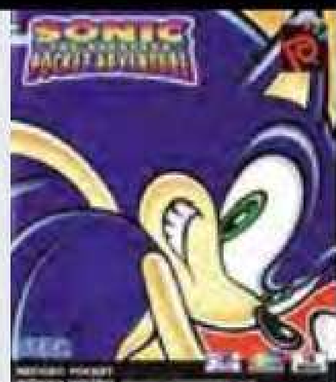
SONIC 3
Naka y Yasuhara volvieron a protagonizar otra odisea tecnológica que fue desarrollada a la vez que *Sonic & Knuckles.*

1999



SONIC ADVENTURE
Dreamcast entró en escena con todo su potencial 3D al servicio del Sonic Team.

2000



SONIC POCKET ADVENTURE
Neo Geo Pocket no quiso perderse un buen plataformas que tomaba elementos de *Sonic 2.*

2002



SONIC ADVANCE
Dimps y Sonic Team unieron fuerzas en el primer capítulo de una trilogía que no te deberías perder.

2005



SONIC RUSH
Otra gran creación con el sello de calidad de Yuji Naka que mezclaba escenarios 2D con "sprites" renderizados.

2010



SONIC COLOURS
Juegazo de Wii que alternaba perspectivas 2D y 3D al estilo de *Sonic Unleashed.*



AÑO 1996 **COMPAÑÍA** Nazca Corporation **FORMATOS** Neo-Geo

METAL SLUG
SUPER VEHICLE-001

EL PIXELADO ARTE DE LA GUERRA

Todo comenzó en 1994, cuando un grupo de integrantes de la venerada Irem, cansados de la inactividad de la compañía, decidieron fundar Nazca Corporation y probar suerte. Apodos crípticos, para una época críptica como la de las "coin-ops", y algunos nombres confirmados formaron un excelso equipo de quince personas entre las que destacaban MeeHer, Kazuma Kujo (KIRE-NAG), Akio, Susumu, Takushi Hiyamuta (HIYA!) o Hamachan. Diseñadores, grafistas, compositor y programador, respectivamente. Sus logros en Irem, con aportaciones grupales o individuales, se tradujeron en títulos como *Air Duel*, *Hammerin' Harry*, *Cosmic Cop*, *Hook*, *Major Title 2*, *Gunforce*, *Ninja Baseball Bat Man* y, principalmente *Undercover Cops*, *In The Hunt* y *Gunforce 2* / *GeoStorm*. Estos tres últimos ya mostraban ese estilo gráfico tan detallado que muy pronto se convertiría en marca de la casa. De hecho, *In The Hunt* (1993) es denominado, cariñosamente, como el *Metal Slug* submarino y *Gunforce 2* (1994), como *Metal Slug Zero*, ya que sirvió de inspiración para la gestación del primer episodio de la saga.

Gunforce 2 era un run and gun de pura cepa para dos jugadores de impresionante factura técnica, en el que montabas sobre vehículos, rescatabas prisioneros, chicas en este caso, y manejabas un buen arsenal. El diseño de los jefes y la animación de las explosiones delataban al equipo humano detrás del software y, si profundizábamos en el audio, descubríamos algunos efectos, como los gritos de los soldados enemigos, prácticamente idénticos.

Neo-Geo y sus eternas 2D

Nazca Corporation desarrolló *Metal Slug* para un sistema de largo recorrido como Neo Geo y en una línea temporal complicada, en la que las 3D marcaban el camino. Pero la idea principal

METAL SLUG ES PURA **ARTESANÍA** DIGITAL EN MOVIMIENTO





MÁS DE 20 AÑOS EN GUERRA

Metal Slug nació para los salones recreativos, pero no ha querido perderse el resto de formatos.

1996



METAL SLUG
Neo-Geo siempre era sinónimo de muchos megabits, en este caso 193. Apareció en MVS, AES y CD.

1998-2003



METAL SLUG 2-5
El equipo original acabó su periplo con *Metal Slug 3*. El *4* y el *5* fueron desarrollados por otras compañías. Todos aparecieron en MVS y AES.

1999-2000



METAL SLUG 1ST / 2ND MISSION
Dos maravillas para Neo Geo Pocket. Jugabilidad perfecta, niveles variados, gráficos entrañables, animación fluida...

2004



METAL SLUG ADVANCE
La barra de energía sustituyó a las vidas y podíamos conseguir hasta 100 cartas.

2006



METAL SLUG 6
El sexto capítulo fue creado para la placa Atomiswave de Sammy. Apareció para PS2 en Japón.



La idea primigenia era que el protagonista del juego fuera Metal Slug, el supervehículo 001, pero, al testear el producto finalizado con jugadores, no se alcanzó el resultado esperado y hubo que añadir a Marco y Tarma.

estaba clara: crear un arcade de acción de temática bélica, atractivo a la vista, con gran sentido del humor, pero, a la vez, realista. Aunque el protagonismo estaba destinado inicialmente para la babosa metálica 001 (bautizada así por MeeHer), acabó recayendo también en Marco y Tarma. "Detalles" de última hora aparte, Nazca moldeó una pequeña obra de arte del género run and gun, atrapada en un entorno gráfico artesanal sobresaliente. Era un maravilloso universo pixelado, compuesto por seis fases, en el que convivían en perfecta armonía animaciones de ensueño, enemigos muy humanos, prisioneros con nombre propio, melodías rítmicas, pesadillas mecanizadas en forma de jefazos y multitud de efectos gráficos que ensalzaban el ya veterano hardware de Neo Geo y ponían la piel de gallina.

El buen hacer de Nazca hizo que fuera absorbida por SNK dos años después de su génesis, para continuar su trayectoria hasta el tercer capítulo de la saga. *Metal Slug* reinventó las 2D en un mundo gestionado por polígonos.



Uno de los deseos de Nazca era que lo disfrutáramos en compañía. Si lo acabas en cooperativo, el final es diferente.



Kazuma Kujo, diseñador, reconoce que una gran fuente de inspiración fue "Daydream Note", de Hayao Miyazaki.

ASÍ **HABLAMOS** DE ÉL EN HC...

HOBBY CONSOLAS 57-58 **AÑO** 96



METAL SLUG

En prometido es deuda. Aquí tenéis un par de pantallas de esa joya llamada «Metal Slug» de la cual os hablamos el mes pasado. Que las disfrutéis con salud.





"SNK QUIERE HACERNOS REÍR"

En la sección Arcade Show, destinada a las novedades de los salones recreativos del momento, apareció en grandes titulares, y acompañando a *NBA Hang Time*, una reseña de la nueva locura de SNK. Se destacó que la compañía de Osaka era especialista en juegos de lucha y que *Metal Slug* suponía una auténtica sorpresa (aunque, incorrectamente, se encasillaba a la creación de Nazca dentro los beat'em up). Se hizo referencia a las grandes dosis de sentido del humor que derrochaba e hincapié en que el diseño de los dibujos recordaba al de los cómics de Súper López. En Hobby Recomienda, se animó al lector a probar juegos divertidos, más allá de las consagradas "coin-ops", como esta interesante joya llamada *Metal Slug*.



2006



METAL SLUG

SNK Playmore cometió la osadía de llevar la saga a las 3D. El resultado fue bastante pobre.

2007



METAL SLUG ANTHOLOGY

Los seis primeros *Metal Slug*, *X* incluido, para PS2, PSP y Wii, más algunos extras.

2008-2010



METAL SLUG 7 / XX

Las portátiles del momento se hicieron con la exclusiva del séptimo capítulo. Primero salió en DS y, más tarde, en PSP, como *XX*, con modo multijugador.

2014-2016



METAL SLUG DEFENSE / METAL SLUG ATTACK

Un tower defense que aprovecha la temática y el carácter humorístico de la saga. La secuela, *Attack*, conmemora el vigésimo aniversario.

2013-2015



¡MÁS METAL SLUG, ESTO ES LA GUERRA!

Pero el legado de la saga no acaba aquí, ya que en Corea del Sur fue lanzado *Metal Slug Revolution* y estuvo a punto de aparecer *Metal Slug Zero Online*. Como curiosidad, cerramos el repaso con una tragaperras de *Metal Slug 3*.

MÁQUINAS RECREATIVAS CON ALMA DE CONSOLA

Si te paseaste por los salones de los años 80 y 90, es probable que no supieras que en el interior de muchas máquinas latía una consola...

Hubo un tiempo en que los principales fabricantes y creadores fascinaban al mundo entero con sus obras diseñadas, ex-profeso, para los salones recreativos. Así, desde finales de los años 70, en estos templos de la diversión se daban cita los gráficos y conceptos jugables más punteros del planeta. Pero, poco a poco, con el auge de las consolas domésticas, no fueron pocas las compañías que pusieron sus ojos en su tecnología, bien para explotar sus creaciones de otra manera (como Nintendo y sus máquinas por tiempo o vidas), bien para abaratar costes y producir muebles más económicos o, en otros muchos casos, poder adaptar los juegos de sus recreativas a consola rápidamente, de nuevo, reduciendo costes en términos de tiempo y dinero.

Y, si echamos un ojo atrás, casi podemos decir que no ha habido máquina de sobremesa que no se haya colado en los salones recreativos de un modo u otro. Desde Famicom a PlayStation 3, pasando por Xbox, GameCube o incluso sonados fiascos como Jaguar, casi todos los fabricantes han probado suerte. Eso explica que la gran mayoría de sistemas domésticos se haya paseado, sin que lo supiéramos muchas veces, por los salones recreativos, camuflados en unos impresionantes muebles y con algunas de sus características (memoria, soporte o CPU) potenciadas para dar el Do de pecho en los salones. En estas páginas hemos recopilado los principales casos, con detalles sobre la placa, las diferencias con el hardware en el que se basaban y mucho más...

CONSOLAS HECHAS PLACA RECREATIVA

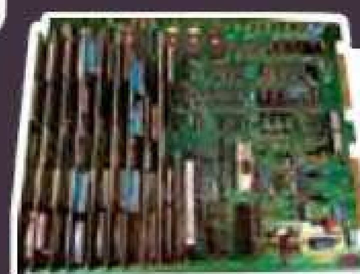
Desde mediados de los años 80, Nintendo, Sega, Namco y otras grandes compañías japonesas (y alguna americana, como Atari), se buscaron las vueltas para mejorar aún más sus cuentas de resultados, ya fuera abaratando sus costes en la producción de hardware para recreativas o recortando los tiempos y manos necesarias para adaptar un juego de un sistema a otro. Ya no bastaba sólo con crear grandes títulos, sino que debían ser económicamente viables desde distintas ópticas: bien porque en sus tripas "latiera" un hardware de terceros licenciado, revisado y mejorado por ellos mismos, o bien porque fuera fácil, rápido y económico portar de una Coin-Op a un sistema doméstico. O, en otros casos, que les permitiera dar una nueva vida comercial a algunas de sus obras ya lanzadas. Así, en 1986 se dio el pistoletazo de salida a un fenómeno que casi ha ido de la mano con el auge y el colapso de los salones recreativos. Placas y sistemas recreativos que, en realidad, tenían alma de consola (o, al menos, sus principales características técnicas). Estas fueron...

NINTENDO PLAYCHOICE 10



8 bits · NES · 1986

Con la popularidad de NES en auge, Nintendo introdujo el hardware de su consola en el interior de una recreativa, pudiendo jugar hasta a 10 famosos títulos de la época. No había límite de vidas, pero sí un contador de tiempo que invitaba a echar más monedas para seguir jugando.



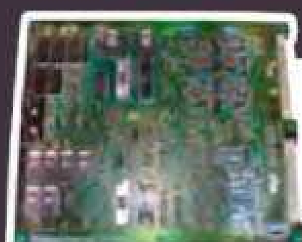
LA PLACA mejoraba la imagen al sacar la señal en RGB, además no usaba como soporte el cartucho, sino placas PCB.

NINTENDO VS



8 bits · NES · 1986

Fabricada en dos modelos, VS. Uni-System y VS. Dual System, las recreativas VS estaban pensadas para competir contra otro jugador, aunque también había títulos donde podíamos colaborar. Los juegos no eran réplicas exactas de NES (podían contener nuevos niveles).



LA PLACA fue muy popular gracias a los juegos, que eran muy baratos al estar en formato ROM.

SEGA SHOOTING ZONE

8 bits · SEGA MASTER SYSTEM · 1987

Sega también decidió rentabilizar el hardware de su Master System, fabricando esta recreativa que tuvo dos versiones, una con pistola Light Gun, y otra que eliminaba la pistola y añadía un segundo joystick. Sólo llegaron a publicarse cinco títulos para esta placa.





LA PLACA era similar al hardware de SMS, pero incorporando cinco slots para los juegos que usaban el formato de la consola.

SEGA SYSTEM E

8 bits · SEGA MASTER SYSTEM · 1985



Evolución de Sega Shooting Zone, que contó con más potencia que Sega Master System. Sin embargo, gracias a la arquitectura tan parecida a la de la consola de sobremesa, los juegos se portaban fácilmente. Algunos títulos, como *Phantasy Zone 2*, nacieron aquí.



LA PLACA no disponía de procesador principal. Éste se encontraba en el interior del cartucho del juego usado.

SEGA MEGA-TECH

16 bits · SEGA MEGA DRIVE · 1989

Sega "copió" la característica mas odiada de la Playchoice 10 y fabricó esta recreativa con un hardware basado en MD (y compatible con SMS) pero con un contador de tiempo. El mueble contaba con dos pantallas, la superior sólo para elegir el juego.





LA PLACA era una Megadrive, sin el puerto de expansión, pero con capacidad para hasta ocho cartuchos.

SEGA MEGA PLAY

16 bits · SEGA MEGA DRIVE · 1989



Poco tardó Sega en darse cuenta de su error y en el mismo año "jubiló" a la Mega-Tech, volviendo a apostar por un modelo tradicional de recreativa que eliminaba el límite de tiempo y recuperaba el contador de vidas. ¿Lo negativo? No era compatible con Master System.



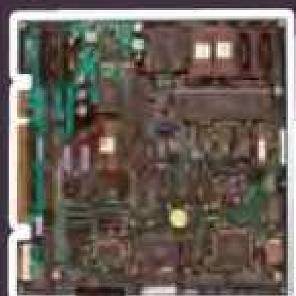
LA PLACA era casi el mismo hardware de Mega-Tech, con capacidad para "sólo" cuatro cartuchos.

SEGA SYSTEM C-2

16 bits · SEGA MEGA DRIVE · 1990

Una vez más, Sega optó por usar una versión mejorada del hardware de Mega Drive para fabricar una placa, la System C-2. Se usó para programar puzles como *Puyo Puyo* o *Columns*, ¡y hasta una máquina de palomitas de *Sonic*!





LA PLACA cuenta con la CPU de Megadrive "overclockeada", pasando de 8 a10 mhz y sin el chip de sonido Z80.

NINTENDO SUPER SYSTEM

16 bits · 4 NINTENDO SUPER SYSTEM · 1991

A Nintendo le funcionó bien el "experimento" con Playchoice y volvió a probar suerte años después usando, en esta ocasión, la Super Nintendo. La NSS volvía a usar un sistema de tiempo que permitía jugar durante unos minutos a cambio de monedas. Nintendo no tuvo tanta suerte esta vez y la NSS no llegó a salir de EE.UU. Hoy en día es toda una curiosidad.









LA PLACA tenia varias ranuras para insertar los juego que venían en formato de placas PCB.

NEO-GEO

16 bits · SNK ARCADE · 1990

La línea que separaba las recreativas y las consolas se difuminó con la llegada de Neo-Geo. SNK ideó un sistema que usaba básicamente el mismo hardware tanto en los salones como en casa, y el resultado eran conversiones perfectas de cualquier juego. El problema de esta potencia eran los prohibitivos precios, tanto de la máquina como de los los juegos. Aún con este problema, SNK consiguió un gran éxito con esta plataforma, hoy elevada a categoría de mito.







LA PLACA tiene dos versiones, La primera es muy parecida a la versión de la consola doméstica, mientras que la segunda admite hasta seis juegos.

KONAMI COBRA

32 bits · DREAMCAST · 1997



Aunque es la única placa no basada en consola, su repercusión fue importante ya que su arquitectura Power PC se usó como base en los prototipos de Dreamcast, frente al propio Model 3 de Sega.

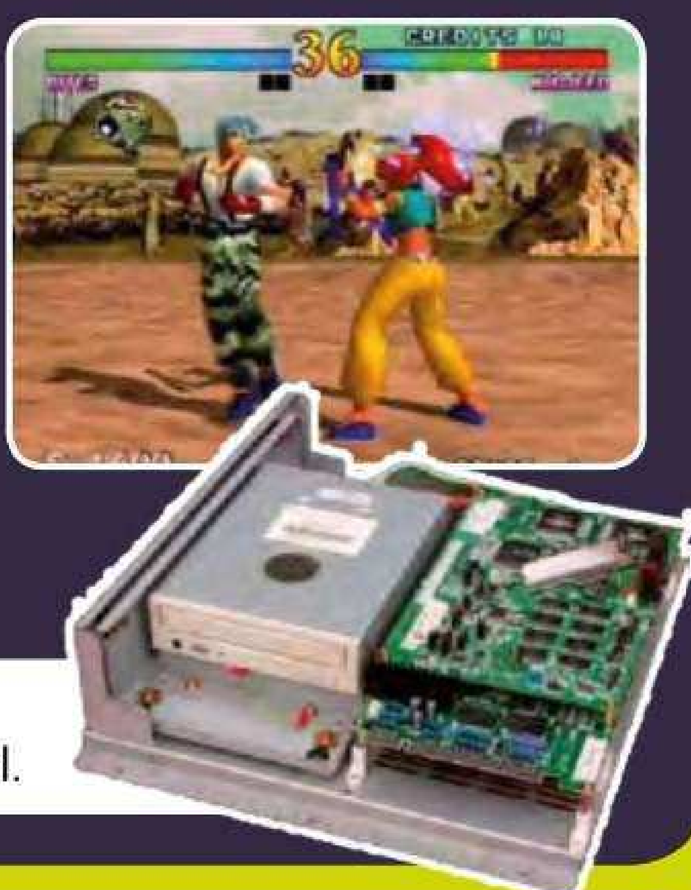


LA PLACA tenia tres procesadores Power PC y un chip de sonido PCM 32.

KONAMI M2

32 bits · 3DO · 1997

El "add-on" que Panasonic desarrolló como ampliación para 3DO era tan potente que cuando la compañía decidió dejar este terreno, Konami adquirió su tecnología y la convirtió en una placa. Publicaron cinco juegos, como *Battle Tryst.*



LA PLACA tenía una unidad CD demasiado lenta. Tardaba un minuto en cargar un nivel.

NAMCO SYSTEM 10, 11 Y 12

32 bits · PLAYSTATION · 1994



Namco fue uno de los grandes apoyos de Sony para crear PlayStation y en base a ello fabricaron una plataforma que permitiese hacer versiones exactas de sus juegos en consola. Existen tres versiones de Namco System, las dos últimas más potentes que la propia consola.

LA PLACA System 11 es la más parecida a la consola original. Las otras dos tienen chips con mejoras.

TAITO G-NET

32 bits · PLAYSTATION · 1998

El éxito de PlayStation animó a varios desarrolladores a lanzar sus juegos en el hardware de la consola de Sony. Taito usó tres versiones de placas basadas en el sistema, siendo G-NET la última y más potente de todas. *RayStorm*, entre otros, nació aquí.



LA PLACA se basa en el modelo ZN-2 de Capcom y Sony, con ligeras modificaciones de Taito.

SEGA ST-V

32 bits · SEGA SATURN · 1994

También conocida como Titan, la Sega ST-V era igual que Sega Saturn y gozó de bastante éxito en Japón. Sin embargo, no fue así en el resto de territorios, donde apenas se publicaron juegos para ella.





LA PLACA utilizaba como soporte para los juegos cartuchos que hacían la carga casi instantánea.

SETA ALECK64

64 bits · NINTENDO 64 · 1998

Co-desarrollada con ayuda de Nintendo, la Seta Aleck usaba el hardware de Nintendo 64 y unos cartuchos que no eran compatibles con la consola. La placa no salió de Japón y fue usada en 10 títulos (*Magical Tetris Challenger* el más recordado).



LA PLACA era una Nintendo 64 con un puerto de cartuchos modificados y el conector JAMMA.

HYPER NEOGEO 64

64 bits · HYPER NEOGEO 64 · 1997

SNK tardó demasiado en cambiar de generación y aunque Hyper NeoGeo 64 se fabricó bajo la misma premisa que un hardware "top" (que podría terminar convertido en una consola doméstica al igual que su antecesora), el éxito de PlayStation y Saturn —y sus costes más bajos— llevaron al ostracismo a la placa. Sólo siete juegos fueron publicados, siendo *Fatal Fury Wild Ambition* el más exitoso... que incluso tuvo una mediocre conversión a PSX.





LA PLACA tiene hasta cuatro versiones, cada una especializada en un género: velocidad, lucha... etc.

SEGA SYSTEM SPIDER

128 bits · DREAMCAST · 2005



La última de las placas basadas en Dreamcast, también fue conocida como Sega Aurora y, quizá, fue el último hardware para recreativa de Sega no basado en la arquitectura de PC. El título más destacable de esta placa fue *Tetris Giant*, que se jugaba con un joystick gigante.



LA PLACA usa una versión de la CPU de Naomi en formato SOC o "System On a Chip".

TRIFORCE

128 bits · GAMECUBE · 2002



Nintendo unió fuerzas con Namco y Sega para fabricar una recreativa usando casi el mismo hardware de GameCube, por lo que las conversiones de los juegos de los tres fabricantes serían muy rápidas. El fracaso de GC le granjeo sólo tres juegos.

LA PLACA se conectaba a un lector GD Rom, el formato propio de Sega, para algunos juegos.

SEGA CHIHIRO

128 bits · XBOX · 2003



La primera Xbox fue la base para que Sega creara una recreativa basada en sus especificaciones técnicas. El mayor cambio fue la memoria RAM, superior en la recreativa al montar 128 mb. En lo demás era prácticamente exacta.



LA PLACA tenía apariencia de PC y usaba el GD-Rom como soporte.

KONAMI SYSTEM 573

32 bits · PLAYSTATION · 1998

Konami también apostó por PlayStation creando esta recreativa a partir de las especificaciones de su placa, aunque se podían conectar hasta 9 máquinas para algunos juegos. Una versión tiene el apellido "Bemani", usada en *Dance Dance Revolution* y otros musicales.





LA PLACA tuvo tres versiones, las dos últimas orientadas a los juegos musicales como *Dance Dance Rev.* o *Guitar Freaks.*

CAPCOM ZN-1 Y ZN-2

32 bits · PLAYSTATION · 1995

Capcom se alió con Sony para fabricar dos placas basadas en PlayStation, la ZN-1 y su evolución ZN-2, que eran baratas de producir. Taito y otros también las adoptaron. Con ellas, Capcom creo éxitos como *Strider 2* o *Rival Schools.*



LA PLACA prescindió del chip de sonido de PSone para integrar Q-Sound, la tecnología propia de Capcom. Los juegos venían en formato ROM.

ATARI COJAG



64 bits · ATARI JAGUAR · 1994

Atari se jugó el futuro de la compañía con Jaguar, creando a su vez una placa recreativa basada en la consola. El fracaso en ventas de Jaguar condenó a la placa, utilizada en siete juegos. El más conocido fue el arcade de disparo *Area 51*, con gráficos digitalizados.



LA PLACA, conocida como Coin-up Jaguar, tenía más RAM y una CPU más rápida que la consola de sobremesa.

ULTRA 64



64 bits · NINTENDO 64 · 1994

La placa Ultra 64 se fabricó con las especificaciones que Midway creía iban a ser las finales de Nintendo 64. Sin embargo, el hardware fue muy distinto y más potente que la consola, por lo que las conversiones de sus juegos para N64 fueron inferiores en calidad.



LA PLACA usaba un disco duro como soporte para almacenar la información del juego.

SEGA NAOMI

128 bits · DREAMCAST · 1998

Creada como sucesora de la Sega Model 3, Naomi fue una de las placas arcade más exitosas de la marca japonesa. Las conversiones de los juegos de Naomi eran portadas directamente a Dreamcast, hardware en el que se basaba, de forma rápida y casi sin costes.





LA PLACA tenía el doble de memoria gráfica y de sistema que Dreamcast, además de mejor sonido.

SAMMY ATOMISWAVE

128 bits · DREAMCAST · 2003

Tras la desaparición de Neo-Geo MVS, SNK firmó un contrato en exclusiva para usar esta placa basada en la tecnología de Naomi y creada por Sammy Corp. en colaboración con Sega. Aquí nacieron *Fist of the North Star*, *Metal Slug 6* o *Samurai Shodown VI.*





LA PLACA era más potente que Naomi, pero de ésta se mantenía la carga superior de juegos en formato cartucho.

KONAMI PYTHON



128 bits · PS2 · 2002

Konami se valió del hardware de PS2 para dar vida a una placa arcade que albergó siete títulos (el más conocido *Pro Evolution Soccer The Arcade*). La 2ª versión de Python contó con una edición Bemani con varios títulos musicales, como *Guitar Freak 2* o *Pop´n Music.*



LA PLACA Python 2 se basa en el modelo SCPH 50000 de PS2, con disco duro y adaptador de red incluido.

NAMCO SYSTEM 246 Y 256

128 bits · PS2 · 2001

Namco volvió a basarse en una consola de Sony, PS2, para crear una máquina arcade. La System 246 y su actualización 256, ha sido el hardware más exitoso de la compañía, con más de cincuenta recreativas "a sus espaldas".





LA PLACA utiliza la tecnología MagicGate de las Memory Card de PS2.

WII BASED HARDWARE

128 bits · Wii · 2008

Capcom usó Nintendo Wii para crear una recreativa de bajo coste y sólo para un juego: *Tatsunoko Vs Capcom.* A pesar de las ventajas que tenía el sistema (tamaño y costes), nunca más volvió a ser utilizado.





LA PLACA era una Wii sin apenas cambios a nivel de hardware, por lo que la conversión del juego fue exacta.

NAMCO SYSTEM 357

256 bits · PS3 · 2007

Namco no faltó a su cita con Sony para el lanzamiento de PS3 y menos tras el éxito de anteriores ocasiones. Esta placa se usó para títulos tan queridos como *Tekken 6* o *Deadstorm Pirates.*





LA PLACA tuvo una revisión, System 369, que se basaba en PS3 Slim.

ARQUITECTURA PC A DISPOSICIÓN DE LAS RECREATIVAS

En los últimos años, la tendencia de utilizar el hardware de las consolas, históricamente el más avanzado a nivel tecnológico para crear placas, ha quedado eclipsado por la vertiginosa evolución de los PCs. Su inferior coste y su mayor desempeño con respecto a las consolas, han hecho que varios fabricantes apuesten por esta arquitectura, que no sólo es más económica, sino que también es más fácil de actualizar. Gracias a Internet y las redes, compañías como Sega o Taito, que continúan siendo muy fuertes en el sector arcade, han adaptado la distribución de los juegos de recreativa a un entorno digital, por lo que en la mayoría de las placas actuales basadas en arquitectura de PC pueden hacer uso de tiendas tipo Steam para adquirir los juegos sin los grandes desembolsos anteriores (en algunos casos había que cambiar partes de la placa o sustituirla entera por un nuevo de hardware). Así, mientras Sega utiliza SEGA All Net para distribuir sus juegos entre varios modelos de sus placas, Taito hace lo propio con NESiCAxLive, otro servicio igual, pensado para las Taito Type X. El PC es el presente y el futuro de esta industria.

SEGA LINDBERGH

PC 2005

La 1ª placa de Sega en alcanzar 720p de resolución. Tuvo cuatro versiones diferenciadas por colores. El estándar y más potente era amarillo, seguido por el rojo básico, rojo ex (más RAM) y azul (con Windows). *House of the Dead 4* y *Rambo 3* vienen de aquí.



LA PLACA Las cuatro versiones de Lindberg montan gráficas Nvidia y tarjetas de sonido Soundblaster.



SEGA EUROPA R

PC 2008



Esta placa montaba un Pentium dual core y sólo ha llegado a usarse para dos juegos de velocidad. *Sega Rally 3* usó una gráfica Nvidia 8800, mientras que *Grid* usaba una Radeon HD5670 de Asus. Tras ambos juegos, se desechó la placa.

TAITO TYPE ZERO-X-X2-X3

PC 2004

Taito lleva decidida a convertir el PC en la plataforma definitiva para las "recres" desde 2004. La placa Taito Type X2 fue el punto de inflexión de esta serie, que apostó por la distribución digital con su servicio NESiCAxLive.





LA PLACA es prácticamente un PC sin ningún añadido estético.

SEGA RINGEDGE 1-2

PC 2009

La Sega RingEdge es la mitad de un proyecto de Sega por fabricar una placa recreativa basada en PC que atrajese a las third-party a producir juegos bajo este sistema. Las especificaciones eran más comedidas que en otras ocasiones para que los costes fueran inferiores. La placa usaba un procesador Pentium Dual Core E-2160 con 1 GB de RAM DDR2 y una gráfica Nvidia 8800 GTS. Tres años después llegaría una revisión de la primera RingEdge, con componentes más actuales, y que utilizaba la tecnología Ray Tracing, encargada de optimizar recursos gráficos.



LA PLACA RingEdge 2 contaba con varias mejoras como un procesador Intel i3, 2 GB de RAM DDR3 y una gráfica Nvidia GT545.

SEGA RINGWIDE

PC 2009

Un paso por detrás técnicamente que la RingEdge, la RingWide era la otra parte del proyecto anillo de Sega para fabricar placas arcades de bajo coste. Apoyada en un procesador Intel Celeron y con una GPU AMD integrada, la RingWide se quedó pronto obsoleta. Sólo disponía de 8 GB de almacenamiento en una unidad compact flash y todo el conjunto operaba bajo una versión 2009 de Windows. Sus gráficos eran discretos.





LA PLACA cuenta con dos puertos USB, puerto de red gigabit, tarjeta de sonido integrada...Vamos lo que viene siendo un PC.

SEGA NU

PC 2013

La última placa de Sega (por el momento) para recreativas no ha tenido mucho uso por parte del fabricante y sólo es destacable el título de *Hatsune Miku*. Capcom también ha hecho uso de ella, con el reciente *Luigi's Mansion Arcade*.



LA PLACA usa un Intel core i3 y dispone de 4 GB de DDR3. La grafica es una Nvidia GTX650Ti.



LOS CAPÍTULOS "PERDIDOS" DE SAGAS CONOCIDAS

Para potenciar las ventas de algunas placas y juegos, los desarrolladores han recurrido a licencias de grandes nombres en consola. Aquí tenéis algunos ejemplos de juegos de sagas conocidas que hemos echado de menos en consola...

AKUMAJO DRACULA THE ARCADE



KONAMI PC • 2009

La familia Belmont volvió a visitar las recreativas con este shooter sobre raíles, con un control que se basaba en un mando LED a modo de látigo. Tenía cooperativo... y nunca salió de Japón.

CHASE H.Q 2



TYPE X2 • 2006

La continuación de uno de los titulos mas jugados de finales de los años 80, funcionaba bajo la Taito Type X2. En él teníamos que perseguir a un criminal al volante de nuestro deportivo.

SHINING FORCE CROSS RAID



RINGEDGE • 2011

Basado en la saga de rol de Sega, este MMOPRG, podía jugarse por hasta ocho jugadores, online y en modo local, siendo un éxito en Japón donde vendieron más de 2.400 unidades de la Coin-Op.

SILENT HILL ARCADE



KONAMI PC • 2008

Otro shooter sobre raíles de Konami que usaba entornos conocidos y enemigos emblemáticos de las entregas anteriores de la saga. Protagonizado por Eric y Tina, la recreativa contaba un modo multijugador, ademas de ser rejugable y tener múltiples finales.

DB ZENKAI BATTLE ROYALE



SYSTEM 357 • 2011

Con un sistema de juego similar al de *DBZ Tenakichi Tag Team*, este arcade cuenta con 43 luchadores. Su placa esta basada en PS3, pero no se publicó ninguna versión del juego en consola.

NAMCO Y SUS CONVERSIONES MAS QUE PERFECTAS

Si hay una compañía que merece un capítulo aparte por sus adaptaciones de arcade a consola, ésa es Namco. No sólo se encargaron de mejorar el aspecto gráfico de cada título llegando a superar a la recreativa, sino que además añadían nuevos niveles, modos de juegos e incluso personajes invitados. Estas son, quizá, sus mejores conversiones...

SOUL CALIBUR

Cuando todo el mundo esperaba una versión de *Soul Calibur* para PlayStation —la continuación de *Soul Edge* se movía en la placa System 12, basada en esta consola—, Namco se marcó un éxito con una versión para Dreamcast que mejoraba en todo a la Coin-Op.



ARCADE

Sus gráficos tenían una carga poligonal inferior para los modelos, ya que la placa elegida para el juego fue la Namco System 12. El sonido era correcto y los personajes ocultos se desbloqueaban mediante el reloj interno de la recreativa.



DOMÉSTICO

La potencia de Dreamcast, sirvió para que el acabado gráfico fuera muy superior al de la recreativa, mejorando las texturas y el número de polígonos por personaje. También se añadieron modos de juego y otros extras. Una gran adaptación.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Uno de los juegos con más éxito de la historia de Namco fue este torneo de lucha 2 vs 2 basado en *Tekken*, aunque no seguía la historia de la saga. Podíamos alternar el manejo de dos luchadores e incluso realizar combos conjuntos para derrotar a los contrincantes.



ARCADE

Hacía uso de una última versión potenciada de la placa Namco System 12, con unos personajes de aspecto cercano a los modelos de PlayStation y algunos de los escenarios reciclados de Tekken 3, que contaban con poco detalle.



DOMÉSTICO

La versión de PS2 mejoraba todos los apartados del juego, desde una jugabilidad más rápida a personajes más grandes y con mejores texturas, pasando por unos escenarios repletos de detalles. Y con extras de regalo como Tekken Bowl...



LA GENERACIÓN DEL 81

O CÓMO SENTAR LAS BASES DEL JUEGO

Hace 36 años, los videojuegos dejaron atrás su periodo de eclosión para evolucionar.

Parece que fue ayer, pero si retrocedemos en el tiempo, seremos testigos de un escenario lúdico gobernado por salones recreativos, consolas de sobremesa y el fenómeno "handheld". 1980 había traído consigo fenómenos como *Pac-Man*, *Moon Cresta*, *Phoenix*, *Battlezone* o *Rally-X*, auténticas piezas angulares, pero fue la generación que nos ocupa la que definió con más precisión y rigor las reglas del juego. En 1981 el ámbito doméstico era terreno de Atari 2600, Intellivision y Philips G7000 (Odyssey^2), y los Game & Watch de Nintendo causaban furor. No habían nacido ni Spectrum, ni Commodore 64, ni ColecoVision; en su lugar despuntaban un tal ZX81, el VIC-20 y un recién nacido IBM PC. Los salones marcaban el ritmo.

Shooters, plataformas y otras locuras

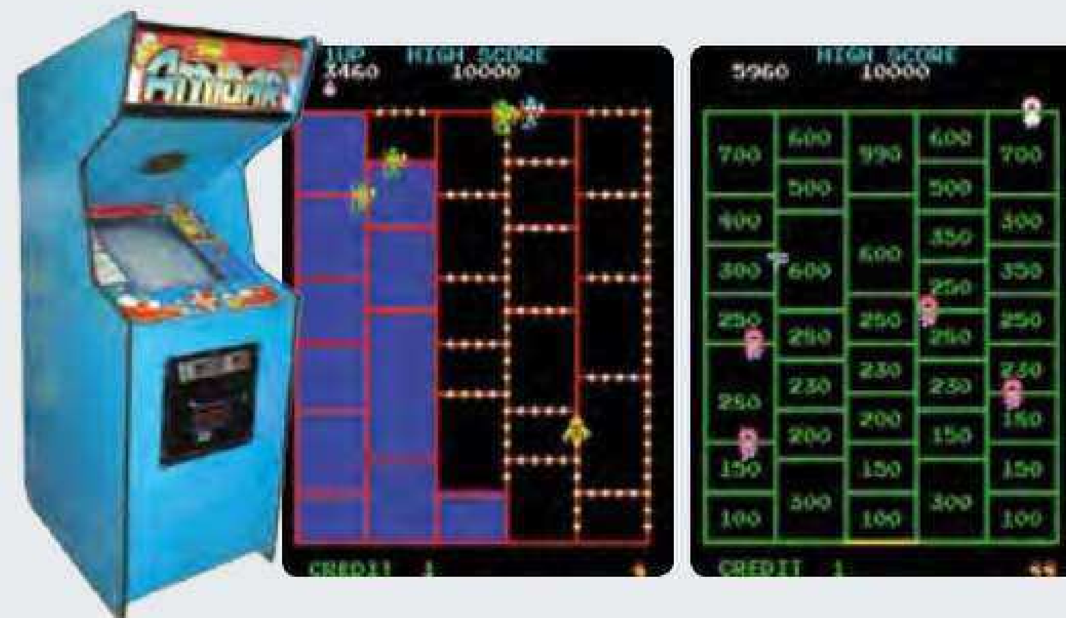
El año comenzó fuerte con la aparición en febrero de *Scramble*, el primer juego con scroll forzado horizontal y que además contaba con escenarios diferenciados. Ese mismo mes tuvo el honor de presenciar el nacimiento de *Defender*, la obra maestra de Eugene Jarvis, en forma de cóctel audiovisual de alta velocidad y dificultad. El género shooter comenzaba a definir su futuro.

Julio fue el mes elegido por Nintendo para presentar el juego de plataformas por excelencia, su majestad *Donkey Kong*, que pronto se aupó a lo más alto del top arcade en encarnizada lucha con mitos del peso de *Pac-Man*. En septiembre apareció *Galaga*, con la difícil misión de hacer olvidar a su hermano mayor *Galaxian*, para dar paso a un mes de octubre protagonizado por dos leyendas como *Frogger*, de Konami, y *Turbo*, el impactante juego de conducción de Sega. El legado del primero es indiscutible, hoy en día se sigue copiando su esquema, y la influencia de *Turbo* en posteriores juegos de conducción de vista externa es brutal, casi tanto como su primitivo scaling o la grata sensación de velocidad. Los títulos mencionados son los mejores ejemplos, junto a otros que aparecen en la página derecha, de la evolución, prácticamente mensual, a la que eran sometidos los lanzamientos de aquella etapa, sin olvidarnos de otros clásicos como *Space Cobra*, *Bosconian*, *Lady Bug* o *Mouse Trap*. 1981 fue un año fundacional, intenso e inagotable que cimentó las bases del videojuego.

DONKEY KONG TUVO RIVALES TAN DUROS COMO SCRAMBLE, DEFENDER, GALAGA O FROGGER.

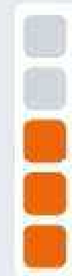
10 JUEGOS DE ESTA GENERACIÓN

Aquí tenéis una selección de obras maestras de los recreativos de 1981. Los más veteranos dejarán escapar alguna lágrima ante estas leyendas...



AMIDAR ◤Konami

Sencillo, esquemático y terriblemente adictivo. Nuestra misión, rellenar rectángulos de color y esquivar enemigos. Su nombre proviene del juego de azar japonés Amidakuji, representado en la fase de bonus.





DEFENDER ◤Williams

El rey de la hipnosis audiovisual de los ochenta. La obra de Eugene Jarvis vendió más de 55.000 coin-ops y popularizó el scroll horizontal de alta velocidad. Su dificultad es legendaria.





FROGGER ◤Konami

Desarrollo clásico e imperecedero. Cruzar una carretera y un río con una rana y llegar vivos al otro extremo. Publicado por Sega y su nombre en desarrollo: *Highway Crossing Frog*.





GALAGA ◤Namco

La secuela de *Galaxian* introdujo novedades como el doble disparo, fases de bonus y la posibilidad de ser abducido por el enemigo. Nobuyuki Ohnogi maravilló con el audio.

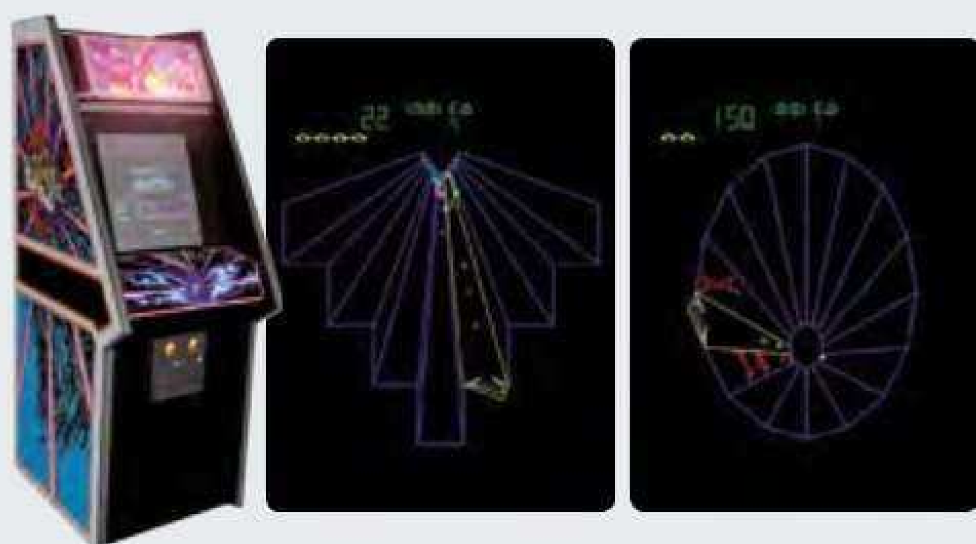




GORF ◤Midway

Galactic Orbiting Robot Force para los amigos. Sorprendió a todos con sus cinco tipos de fase —con final boss incluido—, voz robótica sintetizada y la posibilidad de subir de rango.





TEMPEST ◤Atari

El creador de *Missile Command*, Dave Theurer, coqueteó con los gráficos vectoriales —en puro y abstracto wireframe— para inaugurar un género, los "Tube Shooter". Elegías nivel inicial.





COSMIC AVENGER ◤Universal

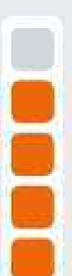
Shooter de desplazamiento horizontal similar a *Scramble*, pero la velocidad de su curioso scroll era gestionada por el jugador. Fue más popular en ColecoVision que en los recreativos.





QIX ◤Taito

Puro arte conceptual al servicio del videojuego. Más simple imposible: rellenar un 75 por ciento de la superficie con porciones de color sin ser interceptado. Sonido inquietante.





SCRAMBLE ◤Konami

El primer shoot'em-up horizontal con scroll forzado de la historia. Cuenta con seis fases diferenciadas y añade el factor extra de urgencia con la barra de fuel. La secuela, *Space Cobra*, más difícil, también tuvo gran éxito.









TURBO ◤Sega

Se adelantó a su tiempo. *Turbo* revolucionó el género de la conducción gracias a una gran sensación de velocidad, rutinas gráficas sorprendentes, escenarios variados y un scaling pionero. Sega creó el videojuego de conducción más influyente.



LAS MEJORES COIN-OP CON VOLANTE

Fueron las auténticas protagonistas de los salones recreativos y generaban una fascinación especial por sus espectaculares muebles y la temática.





OUTRUN
Sega 1986
Absoluta referencia dentro de los arcades de conducción por su irrepetible despliegue audiovisual y el sobresaliente uso del scaling. Tres hurras por Yu Suzuki e Hiroshi Kawaguchi (BSO).



DRIVE-MOBILE
Mutoscope 1941
Sí amigos, se trata de la primera recreativa de conducción de la historia. No tenía pantalla, pero lo suplía con un colorista mapa de Estados Unidos y una carretera dibujada sobre un rodillo por el que controlábamos un coche a escala.



TX-1
Tatsumi-Atari 1983
Esta maravilla desarrollada por Tatsumi fue pionera a la hora de utilizar force feedback en el volante y poder elegir ruta durante la carrera. Pero lo más impactante era su enorme tamaño y la perspectiva lograda por los tres monitores.

ARCADES DE CONDUCCIÓN
AQUELLOS LOCOS Y VIEJOS CACHARROS

Desde los pioneros de los 40 hasta la edad dorada del scaling y la eclosión de los poligonos.

Antes de que apareciera *Computer Space* en 1971 y que las máquinas recreativas estuvieran gobernadas por chips y monitores, compañías como la norteamericana Mutoscope se las ingeniaron para plasmar la emoción de conducir con *Drive-Mobile* (1941), *Cross Country Race* (1948) o *Drive Yourself Road Test* (1954). Viejos artefactos formados por un volante, un gran panel frontal iluminado y un rodillo por el que circulaba un coche a escala. Williams, con su *Road Racer* de 1962, también puede considerarse como una de las precursoras de la conducción.

Japón marcó la pauta

Los veteranos *Space Race* (Atari) y *Astro Race* (Taito), ambos de 1973, contaron con elementos primitivos de conducción en el espacio y *Gran Trak 10* (1974), también de Atari, fue la primera en incorporar volante, pedales y cambio de marchas. Pero el título que potenció el factor velocidad y revolucionó el género fue obra de Taito y Tomohiro Nishikado. Se llamaba *Speed Race* (1974), fue el primer videojuego con scroll, vertical en este caso, y pronto sería rebautizado en USA como *Racer* y después *Wheels* —la versión para dos jugadores se denominó *Wheels II*— donde vendió más de 7.000 muebles. *Pace Car Pro* de Elektra, con gráficos en color; otras aportaciones de Atari como *F-1* o *Hi-Way*, o *Destruction Derby* de Exidy fueron la antesala de *Road Race* (1976) de Sega, que estrenó perspectiva 3D en tercera persona.

Night Driver (1976) y su esquemática belleza inauguró la primera persona en el género junto a *Datsun 280-Zzzap* de Midway. El género buscaba nuevas tecnologías: *The Driver* (1979) probó suerte con el Full Motion Video y Sega añadió colorido al vertiginoso scroll vertical de *Monaco GP* (1979). En los 80, Sega volvió a revolucionar la conducción con el scaling y la perspectiva de *Turbo* (1981), aunque el juego que más ha influido en el género apareció un año después, *Pole Position* de Namco. Clásicos como *Spy Hunter* (Midway), *Buggy Challenge* (Taito), *TX-1* y *Buggy Boy* de Tatsumi, triunfaron en salones recreativos y fueron testigo de la llegada del gran mito sobre ruedas, el inolvidable *OutRun* con su hipnótico scaling. Es imposible incluir todos los clásicos posteriores, pero nos quedamos con *Chase HQ*, *WEC Le Mans*, *Big Run*, *RoadBlasters* o *Power Drift*. La batalla poligonal por la velocidad la iniciaron *Winning Run* (Namco) y *Hard Drivin'* (Atari) en 1989 y la evolución vectorial trajo consigo maravillas como *Virtua Racing*, *Ridge Racer*, *Daytona USA*, *Ace Driver*, *Sega Rally* o *GTI Club*.

TAITO Y TOMOHIRO NISHIKADO REVOLUCIONARON EL GÉNERO CON SPEED RACE EN 1974

WHEELS II
Midway 1975

La versión norteamericana del fundacional *Speed Race* (1974) de Tomohiro Nishikado (creador de *Space Invaders*) recibió el nombre de *Wheels*. Aquí tenéis el mueble para dos jugadores del arcade de conducción que introdujo el scroll en los videojuegos.



ROAD RACE
Sega 1976

El talento de Sega fue puesto en buen uso con esta coin-op de conducción que instauró la perspectiva tridimensional en tercera persona. *Road Race* recreaba una carretera muy generosa en curvas en la que había que pelear contra el cronómetro y un par de vehículos muy agresivos.



NIGHT DRIVER
Atari 1976

Además del impactante mueble, la recreativa de Atari sorprendió por estrenar la perspectiva en primera persona gracias a un vehículo/pegatina situado en la parte central inferior del monitor. Contaba con tres circuitos y una sinuosa carretera creada a base de postes.



THE DRIVER
Kasco 1979

Este curioso experimento de Kansai Seiki Seisakusho Co. utilizaba una película de 16 mm. para proyectar Full Motion Video. El jugador no interactuaba demasiado con lo que sucedía en pantalla, solo movía el volante o pisaba acelerador/freno cuando lo requería el juego.



TURBO
Sega 1981

Un clásico de la sección que vuelve a aparecer. Esta mítica recreativa de Sega sentó algunas bases de la perspectiva en tercera persona, en color, y fue el primer arcade de conducción con scaling de vehículos y escenario. El juego de Steve Hanawa se adelantó a su tiempo.



POLE POSITION
Namco 1982

Este mito sobre ruedas tuvo el honor de ser la primera recreativa de conducción en representar un circuito real, checkpoints y vuelta de clasificación. Aunque no fue el primero con perspectiva en tercera persona, fue la auténtica referencia gráfica para los juegos de coches posteriores.



ROADBLASTERS
Atari 1987

El mueble para la placa Atari System 1 era tremendamente espectacular y el objetivo del juego, muy claro: completar cincuenta tramos antes de quedarte sin fuel. Ademas de conducir utilizabas armamento para fulminar al tráfico enemigo. Si completabas los 50 niveles, Atari te regalaba una camiseta...



HARD DRIVIN'
Atari 1989

Fue la segunda coin-op que nos brindó uno de los primeros entornos poligonales para un juego de conducción (el primero fue la recreativa de la derecha). Incluía force feedback y replay para recrear las torpezas del conductor. Imposible olvidar el loop y el ruido de la llave de contacto.



WINNING RUN
Namco 1988

El gigante japonés abrió la veda de los juegos poligonales de conducción con este sorprendente arcade de Fórmula 1 en primera persona. Estrenó la placa System 21 de Namco, que era capaz de gestionar complejos entornos vectoriales a 60 fps.



VIRTUA RACING
Sega 1992

Yu Suzuki y su pasión por el motor nos trajeron esta espectacular experiencia poligonal gobernada por la recién estrenada placa Model 1. *Virtua Racing* permitía elegir entre cuatro cámaras posibles y podía ser disfrutado por hasta ocho jugadores simultáneos, lo que generó piques antológicos en aquellos tres circuitos para el recuerdo.



RIDGE RACER FULL SCALE
Namco 1993

La placa System 22 debutó a nivel mundial con *Ridge Racer* y alcanzó su máxima grandeza con la versión Full Scale, que utilizaba un Mazda Eunos Roadster real.



DAYTONA USA
Sega 1993

Pero Sega no se iba a quedar atrás y presentó su nueva gesta tecnológica con el hardware Model 2. *Daytona USA* fue considerado en su momento como el juego de conducción en 3D más detallado, gracias al mapeado de texturas de todos los elementos del escenario.



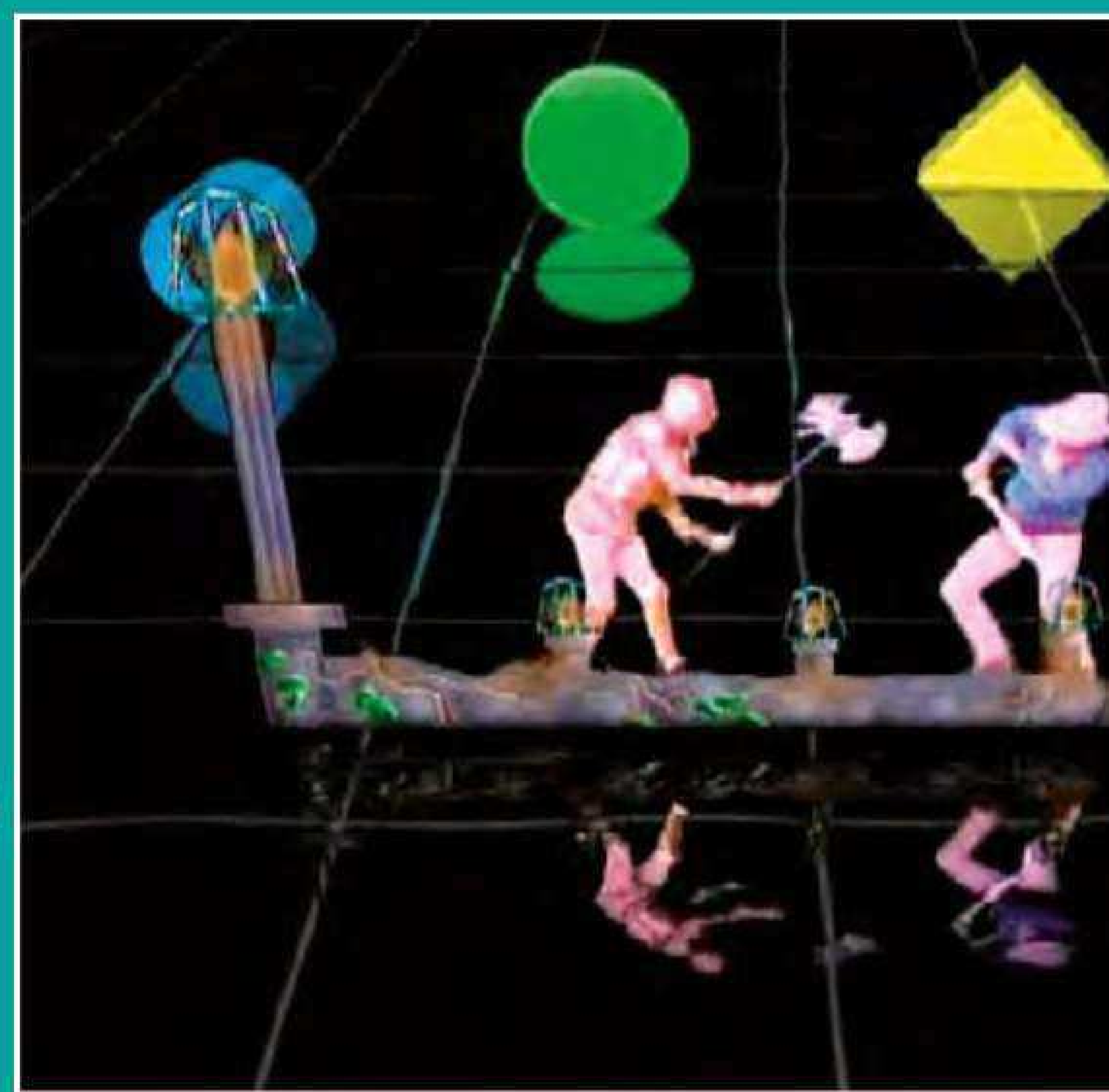


ASTEROIDS TENÍA ESTE ASPECTO EN COSMOS.



ATARI COSMOS
(1978)

OTRO DE LOS SANTOS GRIALES del coleccionismo de videojuegos, una máquina de Atari que no llegó a comercializarse. Su atractivo residía en que utilizaba hologramas de dos capas intercambiables (cada uno era un juego), que se ponían sobre una rejilla de LEDs que se iban iluminando. Sólo existen cinco unidades: dos son operativas y tres maquetas "vacías". Iba a recibir juegos como *Asteroids* y *Space Invaders*.



UN ESPEJO CURVO CREABA EL "HOLOGRAMA".

TIME TRAVELLER
(1991)

SEGA INTENTÓ EXPLOTAR su propia visión de la tecnología con unos aparatosas y llamativas recreativas que, en realidad, creaban el efecto holográfico con un monitor y un espejo curvo. Era un sistema basado en Laserdisc estereográfico. El juego fue obra de Rick Dyer, el creador de *Dragon's Lair*, y nos invitaba a viajar por el tiempo con un cowboy para salvar el universo.

LOS HOLOGRAMAS
TAMBIÉN ENTRAN "EN JUEGO"

En aras de la innovación, algunos "valientes" apostaron por la holografía en el videojuego

Según la RAE, la holografía es una "técnica fotográfica que, mediante iluminación por láser, permite obtener imágenes tridimensionales en color". Una técnica que nació en 1947, pero que no se desarrolló plenamente hasta los 70. Una tecnología muy presente en el imaginario común gracias a las inolvidables escenas que, en 1978, dejó "Star Wars". Porque ¿quién no ha soñado con echar una partida al ajedrez del Halcón Milenario? ¿O ver algo como la proyección de la princesa Leia en casa de Obi Wan? Una tecnología con la que los videojuegos soñaron desde tiempos remotos, y que ya en los años 70 dio sus primeros pasos... aunque con resultados irregulares que se repitieron en décadas posteriores.

La tecnología del futuro

Desde el primer proyecto lúdico que incorporó holografía real (la recreativa de disparo *Top Gun)*, aquellos que se han atrevido a utilizar esta técnica en sus trabajos siempre la han bautizado como "la tecnología del futuro" para la industria recreativa. Una sobada expresión también empleada en otros conocidos fiascos, como las primeras intentonas para asentar el 3D estereoscópico o la realidad virtual. Estos primeros juegos fueron en realidad máquinas electromecánicas, que reproducían galerías de tiro con blancos holográficos. De esta década datan también los primeros hologramas pornográficos, creados por Peter Claudius, que también podrían haber sido objeto de algún tipo de juego, aunque por su espinosa temática (para la época), habría quedado en las sombras. El siguiente hito vino de la mano de Morgana, una máquina dispensadora de "fortuna", cuya pitonisa se asomaba de forma holográfica a su pantalla.

LOS PRECURSORES

La holografía dio sus primeros pasos en los años 70, con recreativas que introdujeron el concepto... aunque no siempre con hologramas "de verdad".





1975
GUN SMOKE

La recreativa de Kasco de tiro al blanco no utilizaba hologramas reales (no estaban creados con láser). En Japón vendió más de 6.000 máquinas.









COMO JUEGO DE LUCHA, ERA MEDIOCRE

HOLOSSEUM (1992)



FUE EL SEGUNDO y último juego en utilizar la tecnología iniciada por *Time Traveller*. Fue un juego de lucha 1 vs 1, pero uno bastante mediocre, que intentó seguir la imparable estela de *Street Fighter II*. A diferencia del juego de Capcom, su plantel sólo tenía cuatro luchadores con estilos y movimientos reales (de Muai Thai, Wushu...).

A finales de los 70, algunas compañías pusieron sus ojos en la tecnología, y anunciaron los primeros videojuegos holográficos. Holosonics fue una de ellas, y tras hacerse con la mayoría de patentes en la materia, compró a Meadows Games. Juntas iban a lanzar un videojuego holográfico en 1979, pero entraron en bancarrota y el juego no vio la luz. La misma suerte corrió el proyecto de Stern, un reconocido fabricante especializado en pinballs (que también produjo Coin-Ops como *Berzerk*). Por esta época, Atari también flirteo con la holografía, con una portátil con hologramas intercambiables llamada Cosmos. Se cuenta que Atari produjo una primera tirada de 256 unidades... pero que no llegaron a las tiendas. Tuvieron que pasar 13 años para que SEGA recuperara la fiebre holográfica con *Time Traveller*, una recreativa que, en realidad, proyectaba la imagen de un monitor en un espejo curvo, creando la ilusión holográfica. Sólo dos recreativas usaron este sistema, y después, un nuevo hiato de siete años para que esta técnica encontrara su hogar en la serie Pinball 2000 de Williams, con las máquinas *Revenge from Mars* y *Star Wars Ep. I*. Vendieron, pero no lo suficiente. Después, sólo un pinball de Stern (de 2016) ha utilizado blancos holográficos. Y en 2017, Microsoft apostará por los hologramas con Hololens. ¿Será la definitiva?

FLIRTEANDO CON LA HOLOGRAFÍA



La compañía Lazeworld produjo un holograma que se superponía en la pantalla de la Coin-Op de *Asteroids* para dotarla de efectos y color en las explosiones.

SU ÚLTIMO REFUGIO...

Los hologramas siguen vivos gracias a los pinball y Hololens



STAR WARS EPISODE I. Este pinball de 1999 ofrecía algunos detalles holográficos durante las partidas, como una batalla de naves, un duelo con sables de luz, y más...



STERN GHOSTBUSTERS PINBALL
En 2016, Stern comercializó dos mesas inspiradas en "Ghostbusters", que también contaban con elementos holográficos, como el fantasma Moquete.




HOLOLENS
Frente a la VR, Microsoft ha apostado por unas gafas de realidad aumentada basada en holografía. Llegarán en 2017.

1976
TOP GUN
Fue la primera galería de tiro en introducir blancos holográficos reales. Como el anterior, fue un fracaso de ventas en los EE.UU., pese a la temática Western.





1977
MORGANA
La holografía también se utilizó para recrear la cara de esta pitonisa, que dispensaba "fortunas" en otra recreativa.



RAL

LPH BAER

EL PADRE DE LOS VIDEOJUEGOS

El 6 de diciembre de 2014 se apagó la voz de Ralph Baer, el "padre de los videojuegos". Una figura para muchos desconocida, pero que influyó como pocas en la historia del ocio interactivo.

En todas las facetas de la vida hay pioneros, valientes que con arrojo y enfrentándose a todo tipo de dificultades dan los primeros pasos en un nuevo territorio por explorar. Pioneros que, en muchos casos, caen en el ostracismo por diversas razones, como fue el caso de Joseph Swan, quien creo la primera bombilla 10 meses antes que Thomas Edison (que en realidad fue quien la comercializó primero).

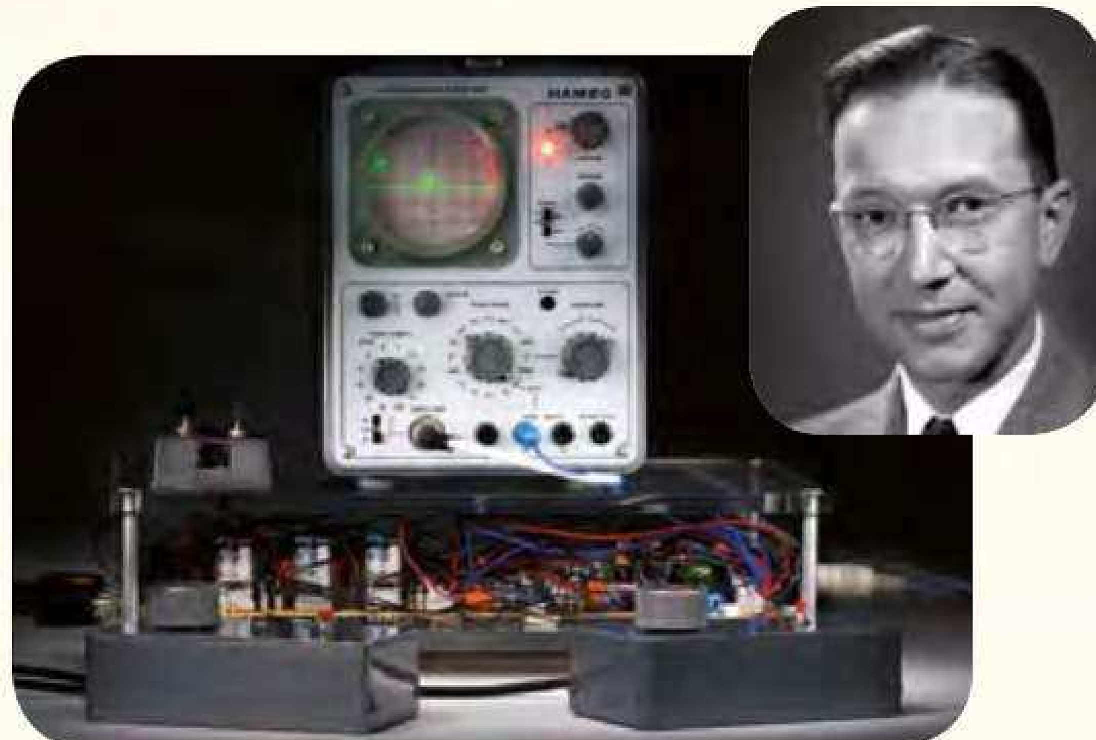
Algo parecido sucedió con el origen de los videojuegos: varios visionarios comenzaron a experimentar con ellos a finales de los 50 (y sobre todo en la década de los 60), pero solo uno de ellos tuvo la genial idea de llevarlos a los televisores de las casas a través de lo que hoy llamamos consolas. De nacimiento se llamó Rudolf Heinrich Baer, aunque en 1938 su familia emigró a los Estados Unidos ante el ascenso del partido nazi, donde pasó a la posteridad bajo otro nombre: Ralph H. Baer.

➔ **LA IMPORTANCIA DE BAER** en la historia de las consolas es capital. Sirva como ejemplo que las primeras patentes relacionadas con videojuegos son suyas. Sí, hubo visionarios que crearon los primeros videojuegos en inaccesibles ordenadores alojados en laboratorios y universidades, a los que tenían acceso los visitantes y pocas personas más. Pero su historia comenzó antes. En 1949, Baer se licenció en Ingeniería de Televisión en el Instituto de Tecnología de Televisión de Chicago, y poco más tarde, en 1951, ya estaba empezando a imaginar otros usos para las TV. Loral, la empresa para la que trabajaba, le había encargado diseñar un nuevo televisor y Baer propuso la idea de incluir algún tipo de juego en la circuitería para diferenciarse de la competencia.

La idea fue desechada por sus superiores, primero por problemas de tiempo y segundo porque cada vez más empresas tecnológicas estaban poniendo sus ojos en desarrollo de tecnología militar. Así, años más ▸▸

ANTECEDENTES

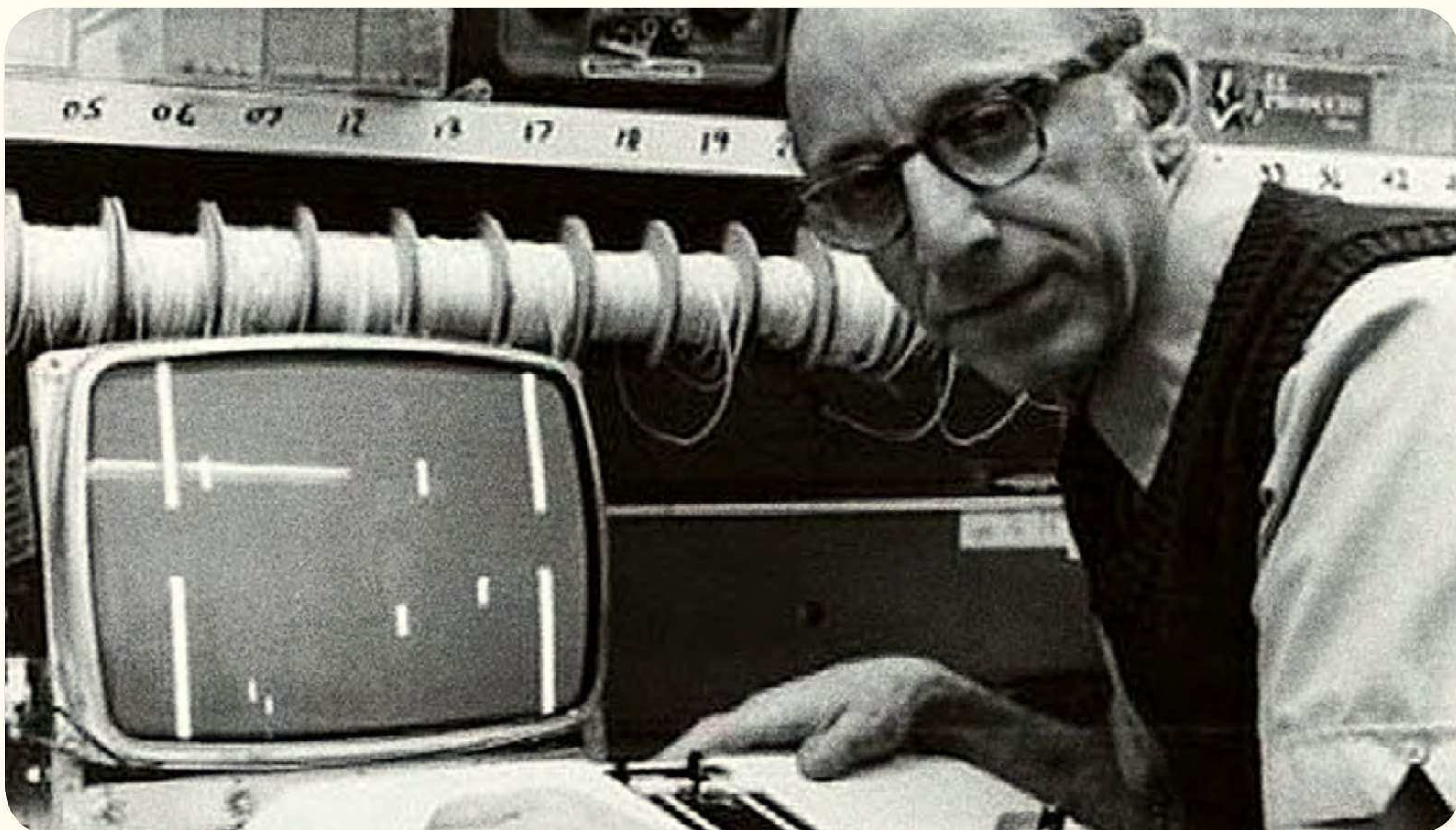
Ralph Baer no creó el primer videojuego. Ese debate es más complejo, ya que primero hay que definir qué es un videojuego. Dejando a un lado versiones de 3 en raya o ajedrez, parece que William Higinbotham, un físico que participó en la bomba atómica, creó el primer videojuego.



William Higinbotham - Tennis for two (1958). Para muchos, el primer videojuego. Sus vectores corrían en un osciloscopio y una computadora analógica.



Steve Russell - Spacewar! (1962). Considerado el primer juego de disparo en una minicomputadora (PDP-1). Para 2 jugadores y vectorial.



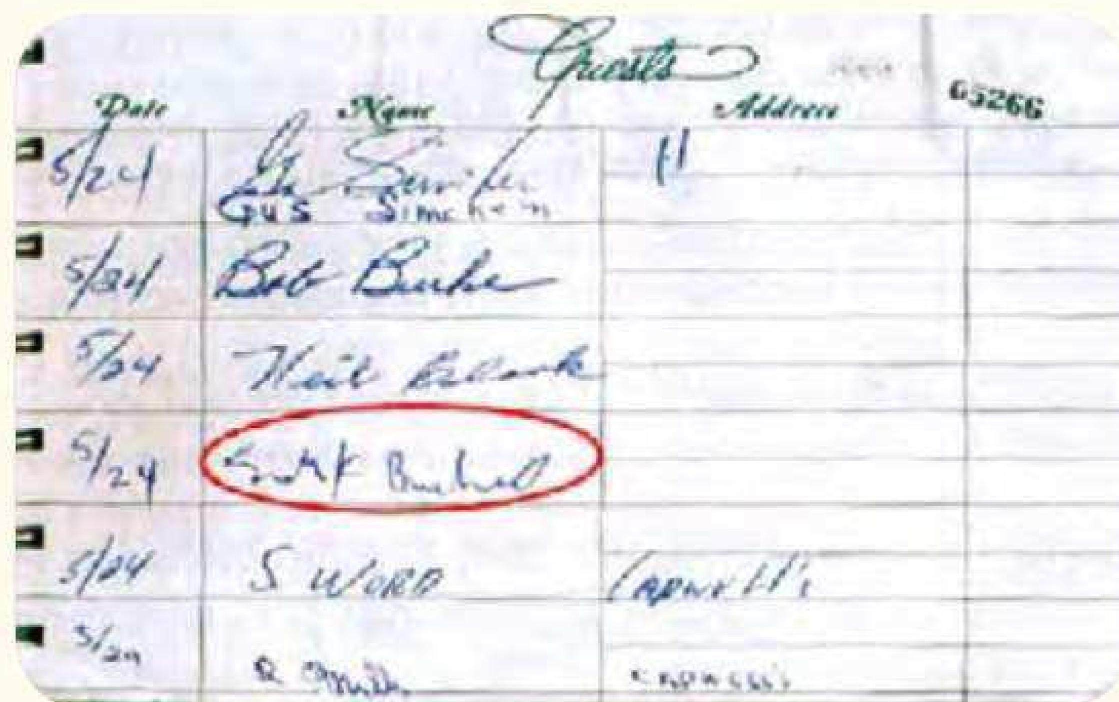
Ralph Baer tuvo la idea de poder "jugar en la televisión" en 1951, pero no la pudo desarrollar hasta 1966, en Sanders. Por aquel entonces, el término "videojuego" no estaba acuñado.

tarde, en 1956, Baer se incorporó a Sanders Associates, un contratista de defensa, donde permaneció hasta su jubilación. Allí, entre programas de desarrollo tecnológico militar, algunos relacionados con pantallas "de alta resolución" y gráficos vectoriales, resurgió la idea. El 1 de septiembre de 1966, durante un viaje de trabajo a Nueva York, anotó en su libreta todas las ideas relacionadas con su visión de los juegos en un televisor y posteriormente les dio forma en un famoso documento de 4 páginas, en el que incluso detallaba los géneros de juegos compatibles (deportes, acción, tablero, cartas...). Baer registró el documento de forma legal: acaba de nacer "TV Games", un dispositivo que, enchufado a un televisor y en una frecuencia concreta, nos permitiría acceder al canal de juegos "Let's Play". Ya sabéis a quien homenajean los vídeos de Youtube...

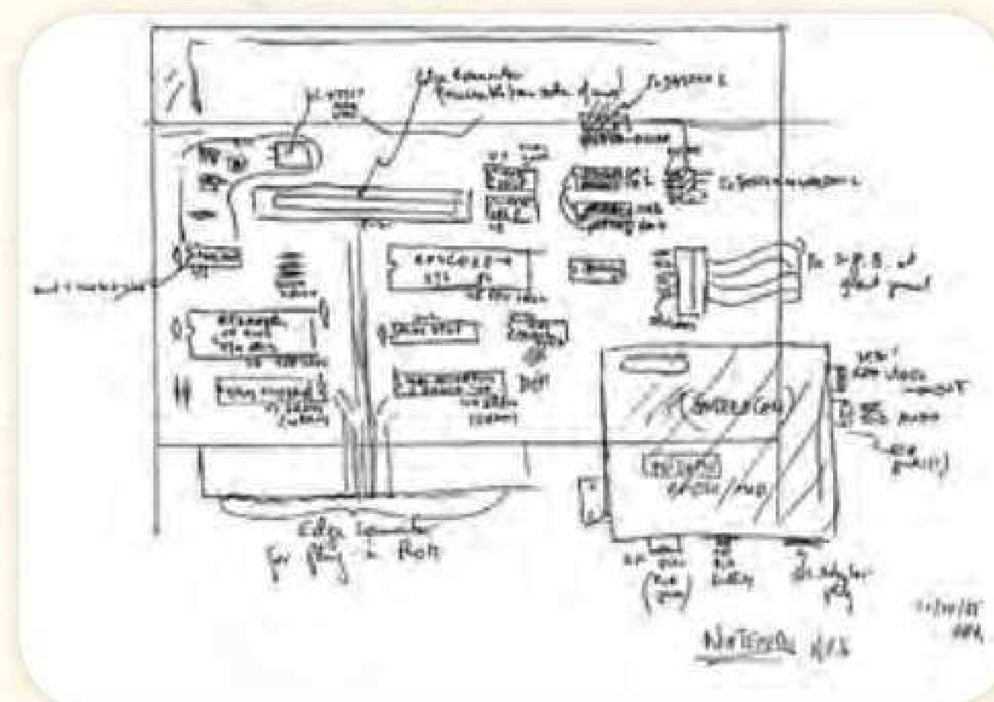
➔ EN SANDERS, BAER DIRIGÍA UN EQUIPO DE 500 PERSONAS, por lo que en una primera fase comenzó a trabajar en su invento de forma encubierta. Desvió a dos de sus ingenieros a una sala apartada, cerrada con llave, y les puso a trabajar en el dispositivo. Como Baer decía, las ideas vienen primero, y después hay que crear la tecnología necesaria. Cuando tuvo un prototipo presentable, arregló una demostración con el jefe de desarrollo e investigación de Sanders, Herbert Chapman. Le gustó la idea, aunque le instó a que hiciera algo más impresionante. Le asignó un presupuesto de 2000$ para mano de obra y 500$ para material. Suficiente para seguir investigando...

COMIENZAN LAS DISPUTAS LEGALES

Con Baer y su invención también comenzaron las disputas legales por infracciones de patentes. Y no se salvó casi nadie, desde Atari a Coleco, Mattel o incluso la propia Nintendo. Baer, ingeniero meticuloso a más no poder, siempre tenía todos sus documentos fechados y registrados, claves para dictar sentencia a su favor.



Versus Atari. A Nolan Bushnell, fundador de Atari, le pillaron en el juicio por los parecidos de su *Pong* con *Ping-Pong*. Se registró en una presentación de Odyssey.



Nintendo Versus Magnavox. En 1985 Nintendo intentó invalidar las patentes de Baer alegando que el primer juego fue *Tennis for Two*. Fracasó...

BROWN BOX Y LOS 6 PROTOTIPOS

Las investigaciones y avances de Baer y su reducido equipo en Sanders se tradujeron en 6 prototipos paridos entre 1967 y 1968. Con cada uno fue refinando la tecnología, corrigiendo errores, probando nuevos juegos... hasta llegar a la séptima y última versión, la "Brown Box", con dos mandos, rifle y juegos en tarjeta.



Brown Box. Tras 6 prototipos, llegaron a la versión más depurada, llamada así por el vinilo marrón que la cubría. Fue la que acabó licenciando Magnavox.



El primer prototipo de TV Games luce así, con tubos de vacío y otros componentes de tecnología primitiva. Pero estábamos hablando de 1967 y de desarrollos con un presupuesto muy ajustado...

RALPH BAER FUE EL PRIMERO EN DISEÑAR UN APARATO PARA JUGAR EN UN TELEVISOR. SUS PRIMEROS PROTOTIPOS NACIERON EN 1966...

En febrero de 1967 ya estaban sobre la mesa algunos de los principios que debían regir este proyecto: que fuera barato y con juegos que requirieran la menor circuitería posible. Se usaron tubos de vacío y otros componentes económicos, frente a transistores y costosas piezas que no encajaban con la idea de Baer.

Así, este "TV Games 1" fue la piedra de toque para otros cinco prototipos numerados más, que verían la luz entre 1967 y 1968. Con estos 5 prototipos adicionales se probaron otros componentes y tecnologías, al tiempo que se corregían errores y añadían nuevos tipos de juego, como concursos de preguntas y respuestas o de disparo con un periférico con forma de rifle.

→ EL SÉPTIMO Y ÚLTIMO PROTOTIPO abandonó la nomenclatura de "TVG" y se llamó "Brown Box", por el vinilo de textura marrón que cubría el aluminio de todos sus componentes. Combinando sus 15 interruptores y Game Cards se podía dar forma a una docena larga de juegos, como ping-pong, hockey, una galería de tiro, golf...

Fue la versión "final" y, como los anteriores prototipos, seguía fiel al espíritu de ser económico. Tanto, que ni siquiera tenía sonido y todo lo que recreaba en pantalla eran cuadrados blancos que se movían. ▶▶

MAGNAVOX ODYSSEY

El invento de Baer acabó llegando al gran público en agosto de 1972. Sanders vendió la licencia a Magnavox, quienes transformaron la "Brown Box" en Odyssey. En 1972 vendieron 100.000. Y durante toda su vida, hasta 1974, un total de 350.000.





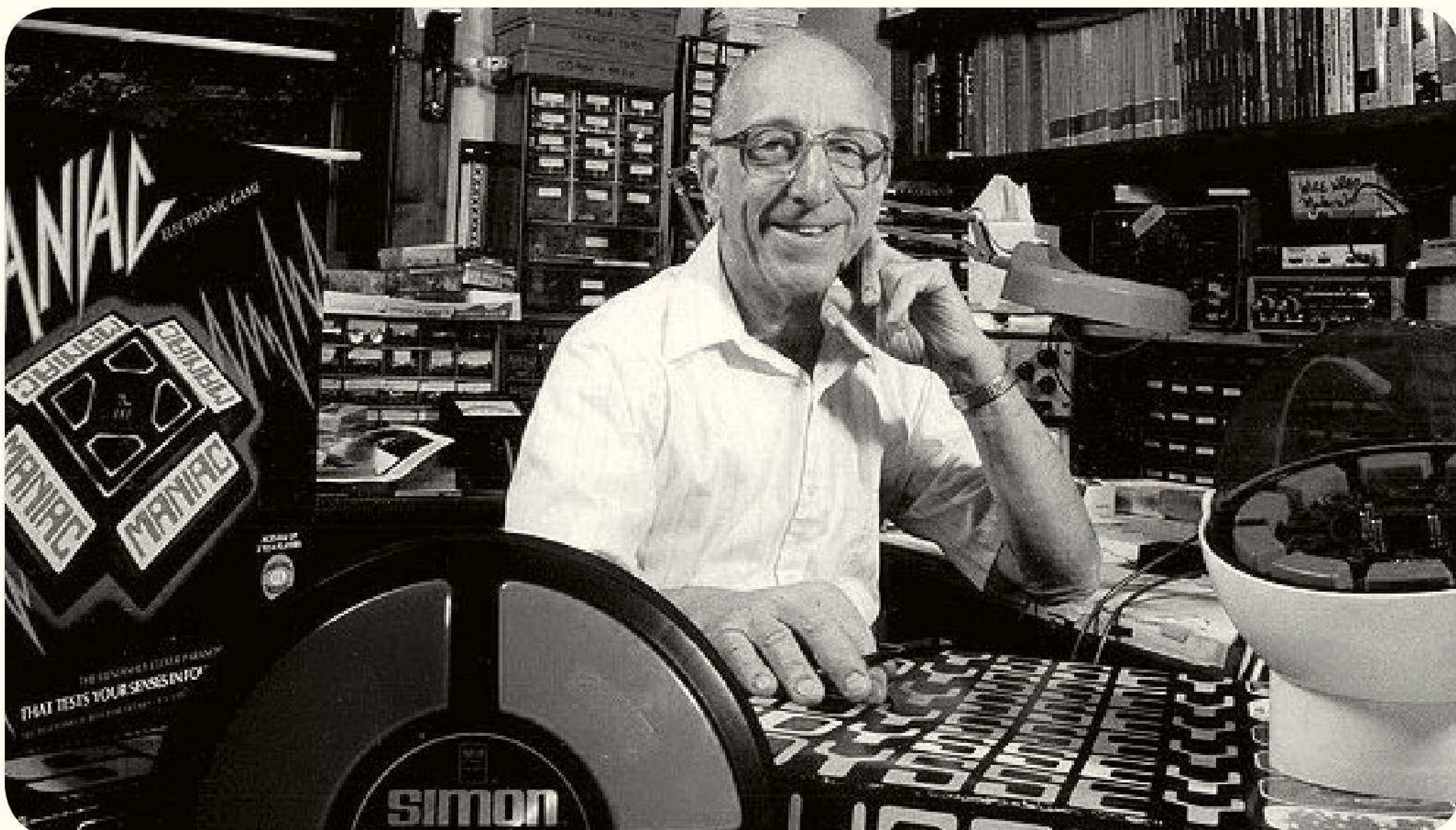
La potencia técnica de Odyssey era ínfima y lo único que generaba en pantalla eran bloques blancos con capacidad para moverse. Para remediar esta pobreza técnica, cada juego contaba con una lámina que se acoplaba a la pantalla de la tele y "ambientaba" el juego: un campo de fútbol, un mapa, un escenario en el que disparar...



Odyssey tuvo un catálogo de 27 juegos, que se repartieron por un total de 12 "game cards" como esta de arriba. Todas estaban numeradas, y tenían uno o más juegos.

Como buen dispositivo setentero, Odyssey es hardware bastante rectangular, con formas angulosas y, sobre todo, simple. Su precio de salida fueron 100$, e incluía la consola, dos mandos y algunos juegos. El rifle, 25$ más...





Ralph H. Baer tuvo una mente inquieta, y no solo creó la primera consola. Otra de sus más famosas invenciones fue el juego de mesa Simon, en 1978.

Los juegos en realidad eran láminas que se superponían en la pantalla, recreando así los campos de fútbol, tableros o galerías de tiro sobre los que debíamos apuntar y disparar. Hoy en día simple, pero retroceded 42 años atrás y pensad que en el terreno del ocio no existía nada igual…

SANDERS REALIZÓ DIVERSAS PRESENTACIONES del invento de Baer, hasta que firmó un preacuerdo con Magnavox en enero de 1971. Parte del éxito de "Brown Box" residió en que su diseño, obra de Baer y su equipo, era sencillo y fácil de replicar, ideal para entrar en producción rápidamente. Eso no impidió que Magnavox realizara cambios y modificaciones, e incluso eliminara algunos componentes por costes. Durante este proceso de adaptación, Magnavox utilizó el nombre en clave "Skill-O-Vision", pero finalmente se desechó como nombre comercial en favor de Magnavox Odissey. Aún no estaba ni acuñado el término videojuego…

Para promocionarla se realizaron demostraciones pre-lanzamiento y así mostrar sus virtudes (de una de ellas Nolan Bushnell tomaría la idea para *Pong*) y campañas de publicidad, que se tradujeron en un gran éxito para la época. Y no sólo eso: con la cantidad de disputas judiciales por las patentes, Magnavox recaudó más de 100 millones de dólares, derrotando por el camino

OTRAS INVENCIONES DE BAER

Baer no solo contribuyó en el campo de los videojuegos, también introdujo componentes electrónicos en diversos juguetes. Su mayor éxito en este otro área fue sin duda "Simon", el juego memorístico con sonido y colores, cuya licencia se vendió a Milton Bradley, aunque hubo más. He aquí otros inventos en los que Baer también tuvo bastante que ver…



Simon (1978). Este juego memorístico, consistente en repetir secuencias de colores (asociados a un 4 botones y con un sonido), sigue a la venta casi 40 años después.



Bike Max (1996). Un "todo en uno" para bicicletas, que tan pronto te dice la velocidad y distancia recorrida, como que sirve de "pito" y de sistema antirrobo. Ahí es ná…

a colosos como Nintendo, Atari, Coleco o Mattel, entre otros.

Magnavox, ya como subsidiaria de Philips, lanzó diversas máquinas Odyssey entre 1975 y 1978, como una serie de 8 máquinas cerradas con unos cuantos juegos o, para despedirse de los videojuegos, la sucesora de la Odyssey original, con juegos más elaborados (aunque sin apoyo third party), teclado incluido y una orientación hacia la educación y el aprendizaje en la programación.

➔ **RALPH BAER, COMO EL INVENTOR DE LA BOMBILLA,** no ha gozado en vida del reconocimiento y la fama merecida por sus logros, y obra que lo catapultó. Por eso, es de justicia reconocer el valor real de Baer. Y es que sin él, Atari quizá nunca hubiera sido lo que llegó a ser: su primera recreativa, *Computer Space*, fue un desastre y si Nolan Bushnell no hubiera acudido a la demostración de Magnavox, quizá nada de la historia del videojuego, y de la tecnología en general, hubiera sido como la conocemos. Porque, por poner otro hecho relacionado más, si Atari no hubiera despegado con *Pong*, Steve Jobs no habría conseguido su primer trabajo en el campo de la tecnología y quien sabe si nunca hubiera llegado a existir Apple, los Mac o el primer iPhone.

RALPH H. BAER SE JUBILÓ EN SANDERS ASSOCIATES, EN EL AÑO 1987, AUNQUE SIGUIÓ INVENTANDO HASTA SUS ÚLTIMOS DÍAS

no fue así por varios motivos. Quizá el más importante es que, en 1972, *Pong* llegó a los pubs y salones recreativos, acaparando casi todos los focos, un mérito de debía haber recaído sobre el original, *Ping-Pong*, y el inventor de Odyssey, la primera máquina en ofrecer un juego así.

No sin algo de amargura, Baer se acostumbró a vivir a la sombra de la fama de otros, especialmente Nolan Bushnell, quien se inspiró en su invención para dar forma a la

La llama de Ralph Baer se apagó el 6 de diciembre de 2014, a los 92 años. El reconocimiento oficial le llegó tarde, quizá demasiado: en 2005 recibió la Medalla Nacional de Tecnología en EE.UU. por su pionera labor en el desarrollo de videojuegos interactivos, y otros galardones le siguieron. Y en 2015, la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas le dará un premio a título póstumo. Allí donde estés, gracias, padre de los videojuegos. ■



Amaze-A-Tron (1979). Juego de laberintos con 8 modos y modo 2 jugadores de Coleco.

Laser Command (1985). Juego basado en las figuras "MASK", con un coche "explotaba" al cruzarse con un haz láser.

SUCESORAS

Entre 1975 y 1978, Magnavox y Philips lanzaron nueve máquinas bajo el nombre Odyssey. Ocho de ellas fueron máquinas cerradas (con distinta cantidad de juegos) y la novena, una "sucesora" llamada Odyssey2 (Philips VideoPac G7000 en Europa).



1975 - ODYSSEY 100. Contaba con dos juegos (tenis y hockey) y sonido, aunque algo rudimentario. Funcionaba con 6 pilas y cada jugador contaba con 3 ruedas de control.



1977 - ODYSSEY 4000. Ofrecía un total de 8 juegos, que eran variaciones de los clásicos tenis, hockey... Fue el último modelo en lanzarse, y ofreció gráficos en color, mandos que se separaban de la consola...



1977 - ODYSSEY 2000. Fue una variación de la Odyssey 300, pero ofrecía una única rueda de control (en lugar de tres) y un total de cuatro juegos, uno de ellos el modo individual de Squash, llamado "Practice".

1978 - ODYSSEY². Fue la primera consola en integrar un teclado, tanto para programar como con fines educativos.



JAPÓN Vs OCCIDENTE

Cuando las diferencias son culturales y de diseño

Diferentes carátulas para un mismo juego en cada territorio, nombres y logos distintos para una misma consola, cajas y formatos diferentes para según qué países... En el mundo del videojuego, no solo el idioma separa a Japón del resto del mundo...

Las barreras idiomáticas, culturales y artísticas han acompañado al videojuego desde el día de su nacimiento, encontrando diferentes enfoques sobre un mismo juego o consola ambos lados del charco. Algo tan aparentemente sencillo como vender un juego de acción no es lo mismo en Japón que en Estados Unidos. Y ahí está la historia para demostrarlo: cientos de juegos que ofrecen una fachada completamente distinta a ambos lados del charco. Referencias a mangas y animes de éxito en Japón que son erradicadas por completo —desde la portada hasta en el propio juego— en Estados Unidos o Europa, o la (en ocasiones) "infantil" estética japonesa reemplazada por aguerridos y musculosos héroes occidentales... El mismo juego, pero con distinto mensaje. Y eso por no hablar de los logos o el diseño de la propia consola, con Famicom o NES a la cabeza y terminando con el "diferente" logo de Dreamcast para Japón y el resto del mundo. A medida que el sector del videojuego ha ido cumpliendo años y la globalización, de forma paralela, ha ido eliminando ciertas barreras, una parte importante de este fenómeno ha desaparecido... aunque todavía siguen existiendo diferencias. Algunas se deben a decisiones de los propios departamentos de márketing de cada región (Japón, USA, Europa), que junto al estudio pueden, por ejemplo, cambiar la carátula para adaptarla a los gustos locales o al posicionamiento del juego en cada mercado (si se busca más acción o más aventura, suspense etc.). Además, se tienen en cuenta otras variables, como el publico objetivo del producto, la posible competencia, las tendencias de cada mercado, los aspectos culturales... En pocas palabras, estos cambios están más estudiados, y no incurren en "astracanadas" como cambiar por completo el espíritu de un personaje, como fue el caso de Mega Man en su debut occidental. Casos más "recientes", como el de Heavy Rain, que en cada país contó con una carátula distinta (en Japón no hubo referencia al Origami, curiosamente) son un claro ejemplo de este cuidado que se pone actualmente. Y hay más diferencias: la presentación del manual, el formato de las cajas de los juegos o de las consolas... un mundo repleto de curiosidades que vamos a repasar en estas páginas. ■

Por sus portadas los... ¿conoceréis?

Las carátulas y portadas suelen ser las primeras víctimas de este "Lost in Translation" del videojuego. Aunque con los años esta tendencia se ha suavizado muchísimo, en los orígenes sí que pudimos ver verdaderas "burradas" que no respetaban ni el espíritu ni la forma original. Aquí os dejamos algunos casos bastante sonados...

JAPÓN | EUROPA | USA

CONTRA. Es uno de los casos más sonados. Frente al arte japonés, en USA recurrieron a los "parecidos" con Schwarzenegger, mientras que en Europa apostaron por los robots y un nuevo nombre...

JAPÓN | EUROPA

JAPÓN | EUROPA

JAPÓN | EUROPA

JAPÓN | EUROPA

JAPÓN | USA

JAPÓN | USA

JAPÓN | EUROPA | USA

MEGA MAN. La versión americana tiene el honor de ser una de las carátulas más feas de la historia del videojuego... y bien poco tiene que ver con el carácter "mangoide" del personaje original.

JAPÓN | EUROPA | USA

PON UN FAMOSO... *Ashura* fue uno de los primeros juegos en recurrir a pelis o héroes famosos para atraer al público occidental. Por eso pasó a ser Rambo en su versión americana...

JAPÓN | EUROPA

JAPÓN | EUROPA

VARIACIONES HASTA EN EL FORMATO...

EL "ENVOLTORIO", el formato de las cajas, también varía de unos países a otros. Nintendo es especialista en modificar sus formatos según el país, y es una práctica que lleva realizando desde los tiempos de Famicom hasta GameCube, pasando por casi todas sus portátiles. Por no hablar de SEGA, que también lo practicó en Master System, Saturn, Dreamcast... En muchos casos, las versiones japonesas siempre han apostado por un tamaño más pequeño, para que no ocuparan espacio en las diminutas casas niponas. Pero tienen muchísimo más encanto... ¿o no?



EUROPA GameCube

JAPÓN GameCube

EUROPA GBA

JAPÓN GBA

EUROPA Sega Saturn

JAPÓN Sega Saturn

JAPÓN | USA

HASTA EL TÍTULO. *Dragon Quest*, uno de los mitos de Japón, incluso cambió de título en EE.UU. Por si no bastaba solo con eliminar las ilustraciones del genial mangaka Akira Toriyama...

JAPÓN | EUROPA

JAPÓN | EUROPA

JAPÓN | EUROPA

JAPÓN | EUROPA

JAPÓN | USA

JAPÓN | EUROPA

JAPÓN | EUROPA

JAPÓN | EUROPA

NADA DE ANIME. Cuando aquí no sabíamos quienes eran Oliver y Benji, Captain Tsubasa arrasaba en Japón. Algunos de sus juegos llegaron a Europa, pero claro, sin referencias al manga/anime...

JAPÓN | USA

JAPÓN | USA

JAPÓN | EUROPA

JAPÓN | EUROPA

ADIÓS, "INSTI". Borrar los guiños culturales, como los macarras de instituto japonés, es algo habitual. Que se lo digan a Kunio, que en Japón iba al insti, y aquí era un matón contra el barrio...

JAPÓN | EUROPA

JAPÓN | USA

UNA CONSOLA PARA CADA PAÍS

Lejos quedan los tiempos en que Japón disponía de las nuevas consolas antes que en el resto del mundo, además de contar con diseños diferentes a los del resto del planeta...



FAMICOM VS NES. La primera consola con cartuchos intercambiables de Nintendo fue distinta en Europa. El segundo mando tenía un micro... que no llegó a Europa.



MEGADRIVE. Aquí las diferencias son más sutiles. Un logo de 16 bits más grande que en Europa, unos remates rojos para hacerla más llamativa, un botón azul por allá... detallitos.

JAPÓN | EUROPA | BRASIL

WONDER... ¿QUÉ? Hay casos en los que no basta con borrar el "look" manga y hay que adaptarlo a un mercado específico, donde un personaje lo "peta". ¿Verdad, Mónica?

JAPÓN | EUROPA

JAPÓN | EUROPA | JAPÓN | USA | JAPÓN | EUROPA

JAPÓN | USA | JAPÓN | EUROPA | JAPÓN | EUROPA

JAPÓN | EUROPA

POBRE KENSHIRO... Hokuto No Ken fue un exitoso manga, pero desconocido en Europa hasta los 90. Eso explica que, sistemáticamente, se eliminaran todas sus apariciones en occidente. *Last Battle* es una de ellas, *Black Belt,* de Master System, otra...

JAPÓN | EUROPA

JAPÓN | EUROPA | JAPÓN | EUROPA | JAPÓN | EUROPA

EL TAMAÑO SÍ IMPORTA...

Si las cajas de los juegos cambian de un país a otro, en muchos casos también lo hace lo que hay dentro. Eso sí, en ocasiones las diferencias han sido casi inapreciables...



FAMICOM VS NES. Aparte de contar con un sistema de conectores distinto, los cartuchos fueron más manejables (y hasta entrañables) en Japón que en USA o Europa (caballo grande ande o no ande).



MARK III VS MASTER SYSTEM. Mientras que en Japón optaron por un acabado más en la línea de Atari 2600, con cartuchos más "mazacote", en Europa y USA la línea se estilizó considerablemente. Eso sí, las portadas japonesas eran mil veces mejores...



SUPER FAMICOM VS SNES (USA). Japón y Europa compartieron cartucho con los bordes curvos (los japoneses tenían topes distintos por la parte posterior), mientras que en USA optaron por un diseño más "cuadriculado". Como la consola, vamos...



MARK III VS MASTER SYSTEM. SEGA fue mucho más drástica en su anterior generación. Como Famicom y NES, optó por dos diseños distintos para cada mercado. Aquí salimos ganando...



SUPER NINTENDO. Japón y Europa compartieron modelo, mientras que en USA optaron por un "mazacote" más cuadrado y bastante menos atractivo...



NEC. Modificar diseños no fue algo exclusivo de Sega o Nintendo. NEC lo hizo con PC Engine y Turbografx 16.

JAPÓN



USA



RENUMERANDO... Si no bastara con eliminar el arte de Yoshitaka Amano, en USA llegaron a renumerar una entrega de *Final Fantasy* porque las anteriores no salieron. Así, *FFVI* pasó a ser *FFIII*.

JAPÓN



EUROPA



JAPÓN



EUROPA



JAPÓN



USA



JAPÓN



USA



JAPÓN



USA



GOEMON "NO MOLÓN". Otro éxito de Konami en Japón, pero en USA no debían verlo así porque eliminaron toda referencia al personaje.

JAPÓN



EUROPA



SIN 16/9. Los juegos de GBA japoneses nos dejaron artes de portada más panorámicos. que fueron recortados en Europa. Y muy mal, por cierto.

JAPÓN



EUROPA



JAPÓN



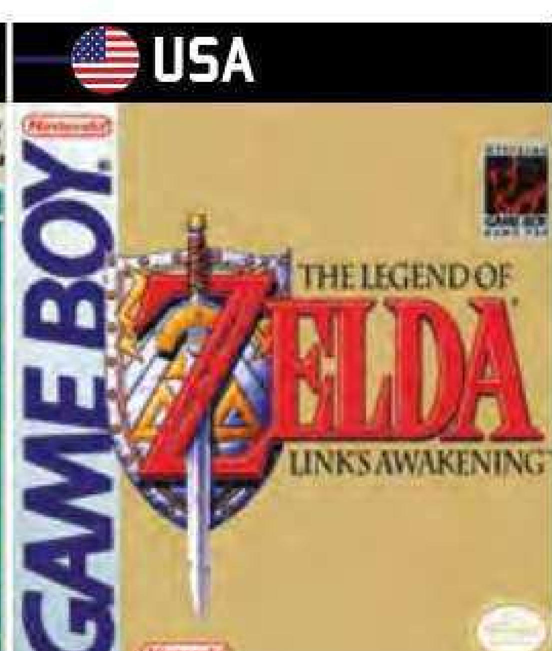
USA



JAPÓN



USA



JAPÓN



EUROPA

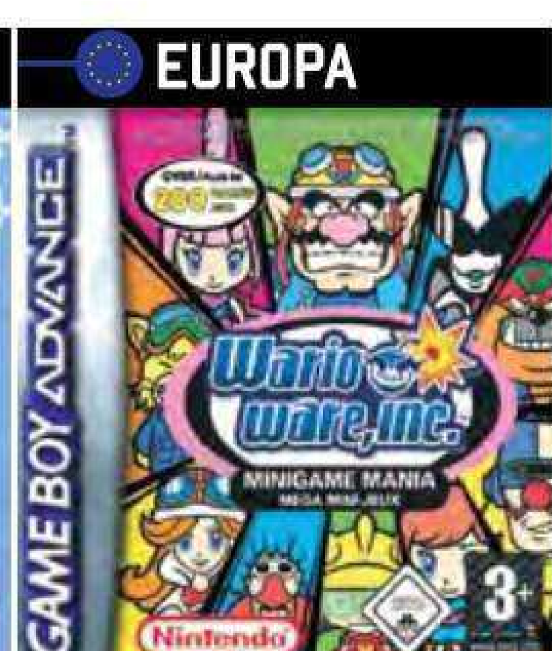


INSINUAR... Otra corriente occidental es "enseñar", donde los japoneses insinúan con un logo. Como el remake para DS del primer *Ace Attorney*...

JAPÓN



EUROPA



LA MISMA CONSOLA, CON OTRO "COLLAR"

EL NOMBRE DE LAS CONSOLAS y sus logos también ha sido tema discordante en cada territorio. Bien porque cada uno sigue "tradiciones" distintas, como Nintendo y la nomenclatura Famicom en Japón, bien por intentar atraer con nombres más exótico (¿Genesis, de verdad?), lo cierto es que en la actualidad estas diferencias "casi" han desaparecido por completo...

JAPÓN

FAMILY COMPUTER
ファミリーコンピュータ
SEGA MARK III
SUPER Famicom
スーパーファミコン







EUROPA

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA Master System
Dreamcast



USA

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



DISPARATES SIN FRONTERAS

HAY JUEGOS MULTIPLATAFORMA que según el país y el sistema (NES, Lynx, Spectrum...), el estilo y enfoque de los artes de portada varía considerablemente. Ahí está, por ejemplo, el legendario Toki (*JuJu Densetsu*).En Japón, contó con diferentes versiones, pero con una estética siempre muy "kawai" o "agradable". En Occidente se optó por unos simios menos "monos"...





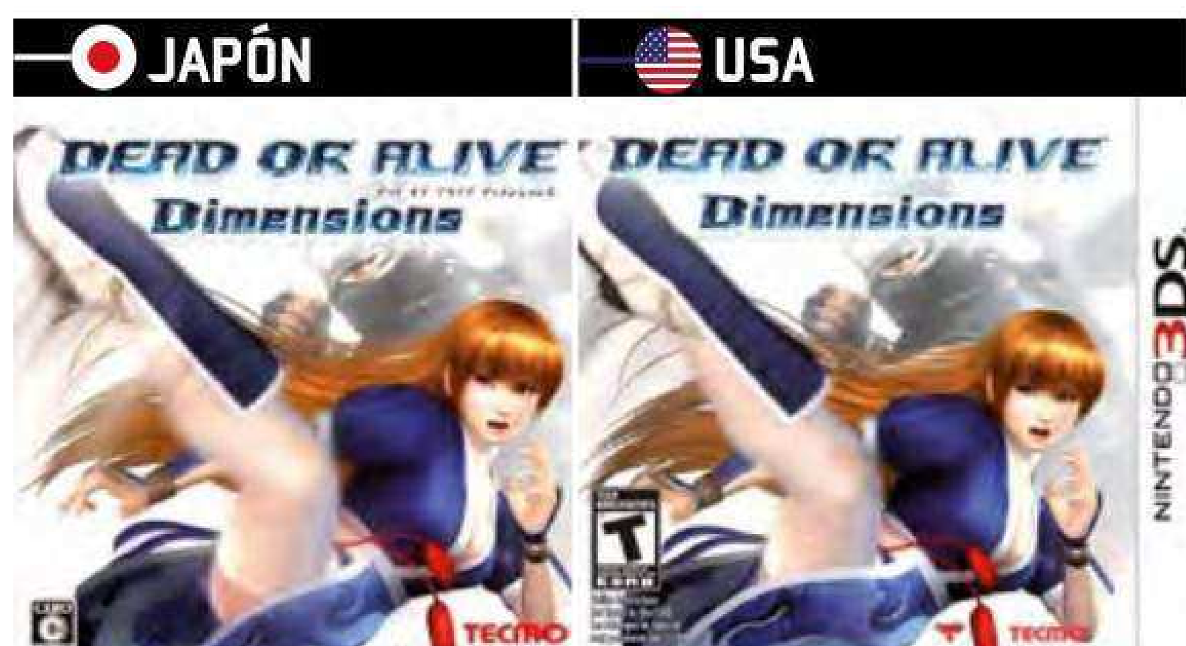
JAPONESIZAR. Títulos "made in USA/EUR" el camino inverso. Aquí, Shinkiro, artista de SNK y de Capcom se curró esto para el *Psi Ops* japonés...







GRAN RESERVA. A veces no basta cambiar la imagen y el título, hay que enviar un mensaje más "agradable". ¿Nos lleva *Abe's 99* al "cruel" mundo de los Mudokons?



TÁPAME AHÍ. En USA se practica la censura para tapar algo tan tonto como un muslamen. Que se lo digan a Kasumi, de *Dead or Alive*.







A LO "PELI"... Para Japón, Sony ha optado por una línea estética que imita los carteles clásicos de las grandes aventuras del cine. MOLA.



BRUNO McLANE. SEGA no contaba con la licencia de Jungla de Cristal, pero "fusiló" su aspecto en Japón. En cambio, para Occidente sí tenían la licencia y casi fue peor...



NO SE VAYAN: AÚN HAY MÁS...



LA CENSURA. Otro mes lo trataremos más a fondo, pero existen juegos, como *Bionic Commando* o *Strider*, en los que fuera de Japón se censuraron las referencias a Hitler o Gorbachov, respectivamente, para evitar problemas...



DE "HUMOR". Hay personajes, como Kirby, que cambian de humor según el país. En Japón siempre sonríe. En USA, y a veces Europa, siempre enfadado. Será cosa de la beligerancia americana...



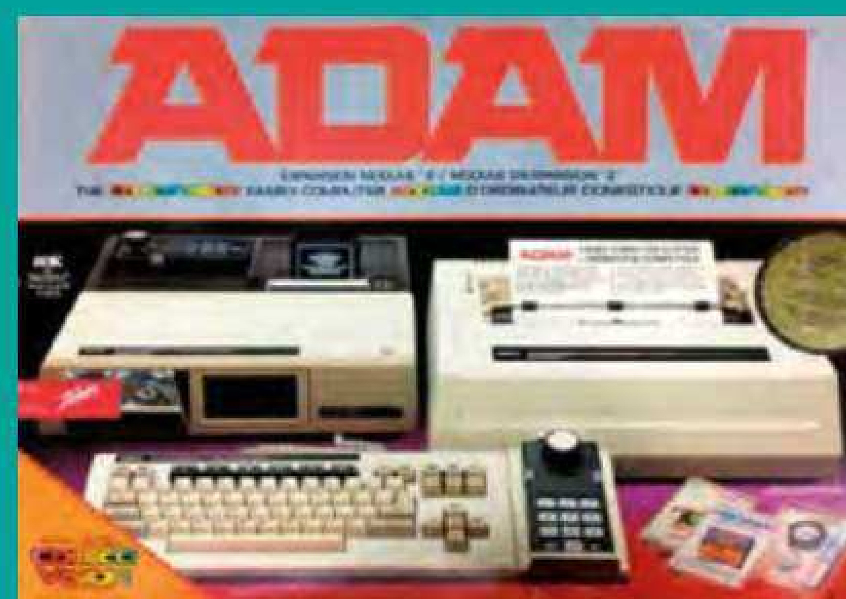
DETALLES como las etiquetas de los cartuchos, las serigrafías de los discos o incluso los propios manuales de los juegos difieren según el país (los de *Ocarina of Time* de N64 y el *Shadow of the Colossus* de PS2 japoneses son dos maravillas).



MAGNAVOX ODYSSEY
◆**Sistema:** Odyssey
◆**Año:** 1972
◆**Precio:** 99 $

1 **Cada consola Odyssey** incluía seis cartuchos, plantillas para la pantalla de TV (de dos tamaños diferentes) y, además, cartas, dados, fichas, dinero y otros accesorios para complementar la experiencia de juego.

ADAM
◆**Sistema:** Colecovision
◆**Año:** 1983 ◆**Precio:** 725-750 $



3 **La expansión total** convertía a la consola Colecovision en un auténtico ordenador personal con doble unidad de Digital Data Pack, impresora, teclado y 80KB de memoria RAM. Problemas técnicos, retrasos y aumento de precio final le hicieron fracasar.

2 **La importancia del sonido** para Mattel fue evidente. Intellivoice permitía a la consola Intellivision generar voces humanas y robóticas en tiempo real. Aparecieron cinco títulos para Intellivoice. Además, fue la primera máquina que tuvo opción de acoplar un sintetizador.



INTELLIVOICE Y MUSIC SYNTHESIZER
◆**Sistema:** Intellivision
◆**Año:** 1982
◆**Precio:** 100 $ (Intellivoice)

LIGHT PEN
◆**Sistema:** Vectrex
◆**Año:** 1984
◆**Precio:** 40 $





COLECOVISION EXPANSION MODULE 1
◆**Sistema:** Colecovision
◆**Año:** 1982 ◆**Precio:** 64,95 $

4 **La compatibilidad soñada** entre sistemas era posible con Colecovision y su primer módulo de expansión, que permitía a la consola de CBS utilizar gran parte de los juegos de Atari 2600.

5 **La posibilidad de dibujar** en pantalla era algo casi tan innovador como la propia Vectrex. Tan sólo aparecieron tres títulos compatibles con el periférico: *Art Master*, incluido con Light Pen, *AnimAction* y *Melody Master*. Había otro título planificado, *Mail Plane*, que nunca salió a la venta.

PERIFÉRICOS

TAN IMPOSIBLES COMO INCREÍBLES (I)

Nacieron para mejorar y ampliar la experiencia de juego, pero no todos tuvieron éxito...

Desde la aparición de Magnavox Odyssey en 1972, los periféricos han acompañados a todas las generaciones de consolas y ordenadores. Todos los elementos que incluía la primera consola (1) y el rifle de *Shooting Gallery* son la primera muestra de una búsqueda por mejorar la experiencia y expandir las posibilidades de juego.

Con la llegada de Atari 2600, Odyssey 2/G7000, Intellivision, Vectrex y Colecovision, comenzaron a aparecer nuevos tipos de mandos, sintetizadores de voz (2), juegos de tablero para acompañar lo que sucedía en pantalla y otras diabluras, como volantes, gafas 3D o lápices ópticos (5). La referencia constante, y prácticamente única, de las máquinas recreativas también fomentó la aparición, sobre todo en Estados Unidos, de joysticks creados con elementos profesionales y adaptados a las consolas de principios de los 80. Desgraciadamente el crash del videojuego de 1983-1984 paralizó el desarrollo occidental y el público acabó por centrar su objetivo en los ordenadores.

Auténtica locura en Japón

Al otro lado del mundo, Nintendo y, en menor medida, Sega abrieron a partir de 1983 un nuevo mercado con el lanzamiento de Famicom y SG-1000 que seguiría surtiendo de juegos y periféricos a todo tipo de usuarios. Desde los accesorios más básicos a teclados para programar en Basic (7), módems que permitían "home banking" desde casa, pistolas, alfombrillas para hacer deporte, sintetizadores, adaptadores para varios jugadores, karaokes (9), mandos exclusivos para mahjong y pachinko, o expansiones que mejoraban el sonido de los juegos (12).

Capítulo aparte merece la PC Engine de NEC, que apareció en 1987, ya que, a su extensa y casi infinita familia de hardware, tarjetas y adaptadores, hubo que sumar una colección de periféricos tan innovadores para el momento como una tableta gráfica, una impresora (15), un monitor portátil o un respaldo que vibraba al ritmo del juego (16). En estas dos páginas, tenéis una pequeña muestra de innovación, originalidad y, a veces, locura a la hora de inventar periféricos. ■



SUPER ACTION CONTROLLER SET
- **Sistema:** Colecovision
- **Año:** 1983 **Precio:** 70 $

6 Un auténtico todo en uno para la Coleco. Los dos joysticks con forma de guantes de boxeo venían incluidos con *Super Action Baseball.* Eran compatibles con *Super Action Football, Rocky* y *Front Line.*



FAMILY BASIC
- **Sistema:** Famicom
- **Año:** 1984
- **Precio:** 14.800 ¥

7 Si tu pasión era programar en Basic y vivías en Japón, con la polivalente Famicom y este estupendo teclado podías escribir y grabar tus listados en cinta de cassette con el Data Recorder. En 1985, apareció la versión V3.

KARAOKE STUDIO
- **Sistema:** Famicom
- **Año:** 1987 **Precio:** 7.500 ¥



9 Cuatro años después del lanzamiento de Famicom en Japón, Bandai estrenó su karaoke. Se colocaba encima de la consola y tenía soporte para el micro y un pequeño puerto para expansiones.



U-FORCE
- **Sistema:** NES
- **Año:** 1989
- **Precio:** 70 $

10 Mitad prodigio tecnológico y mitad desastre absoluto. La creación de Brøderbund precedió al Activator y a Kinect como concepto de juego a través de la detección de movimientos.



EXCITING BOXING
- **Sistema:** Famicom
- **Año:** 1987
- **Precio:** 7.980 ¥

8 Konami te lo ponía fácil si querías boxear con un muñeco hinchable a escala casi real. El pack incluía juego y pedal inflador. Junto a la moto hinchable de *Top-Rider*, es de los objetos de colección más buscados. Puede alcanzar los 500 euros, fácilmente.

R.O.B.
- **Sistema:** Famicom / NES
- **Año:** 1985
- **Precio:** 9.800 ¥ / 50 $



11 Robotic Operating Buddy para los amigos o Family Computer Robot en Japón. Sólo cuenta con dos juegos creados para él, *Gyromite* y *Stack-Up*, pero es tan irresistible...

FM SOUND UNIT
- **Sistema:** Sega Mark III
- **Año:** 1987
- **Precio:** 6800 ¥



12 La Master japonesa podía mejorar el audio de algunos juegos con este periférico, que incorporaba un chip de sonido Yamaha (YM2413) que añadía nueve canales mono de mayor calidad.

POWER CONSOLE
- **Sistema:** SuperGrafx
- **Año:** 1990 **Precio:** 59.800 ¥



13 La súper consola de NEC que nunca vio la luz era un aparatoso compendio "todo en uno" de controles analógicos y digitales de 70x30cm. Si la SuperGrafx, que se acoplaba en la parte posterior, hubiera triunfado, habría significado una revolución.

POWER GLOVE
- **Sistema:** Famicom / NES
- **Año:** 1989
- **Precio:** 75 $



14 Otra gran idea con resultados desastrosos. Vendió casi 100.000 unidades en Estados Unidos, pero solo contó con dos juegos exclusivos, lo que se tradujo en un fracaso comercial.



PRINT BOOSTER
- **Sistema:** PC Engine
- **Año:** 1989 **Precio:** 24.800 ¥

15 Para inmortalizar las obras creadas con la aplicación *Artist Tool*, nada mejor que conectar esta impresora a la PC Engine. Si el arte y la ilustración eran lo tuyo, podías añadir un ratón o una tableta gráfica al conjunto.



VIRTUAL CUSHION
- **Sistema:** PC Engine
- **Año:** 1992 **Precio:** 14.800 ¥

16 Las buenas vibraciones de este respaldo permitían al jugador recibir los impactos enemigos en su cuerpo. Fueron compatibles *Image Fight II* y *Metamor Jupiter.*



ROM2 AMP
- **Sistema:** PC Engine
- **Año:** 1989 **Precio:** 24.800 ¥

17 Para los amantes del buen sonido y los habituales del karaoke, NEC ponía a su disposición otro bonito periférico que quedaba perfectamente integrado con la Interface Unit.



HYPERBOY
◆**Sistema:** Game Boy
◆**Año:** 1991 ◆**Precio:** 3.995 ptas.

1 **La excusa perfecta** para convertir la Game Boy en una pequeña recreativa. Este invento de Konami ampliaba la pantalla con lupa, añadía luz e incorporaba patas ajustables y altavoces.

ACTIVATOR
◆**Sistema:** Mega Drive
◆**Año:** 1993 ◆**Precio:** 80 $



3 **Jugar con el cuerpo** adquirió una nueva dimensión con este controlador octogonal que se colocaba en el suelo y utilizaba sensores infrarrojos para interpretar tus movimientos. Había versión para recreativa con más sensores para *Dragon Ball Z V.R.V.S.*

MANDOS DENSHA DE GO!
◆**Sistemas:** PS, Saturn, N64, DC...
◆**Año:** 1997 ◆**Precio:** 5.800 ¥



2 **Conducir un tren** fue posible gracias a Taito y a su saga ferroviaria nacida en los salones recreativos, desde líneas urbanas hasta el Shinkansen. Hay mandos de todo tipo y para casi todas las consolas.



SATELLAVIEW
◆**Sistema:** Super Famicom
◆**Año:** 1995
◆**Precio:** 14.000 ¥

4 **Daba conexión vía satélite** con la estación St. GIGA en un horario definido de tarde para descargar juegos, recibir noticias y mucho más. Aunque algunos creen que fue un fracaso, el servicio duró cinco años y aparecieron más de 110 juegos.



DONKEY KONG BONGOS
◆**Sistema:** GameCube
◆**Año:** 2003
◆**Precio:** 34,95 €

5 **Una idea genial** para relajar tensiones y seguir el ritmo con los tres *Donkey Konga* (el tercero sólo salió en Japón) y *Donkey Kong Jungle Beat*, de GameCube. Los *Donkey Konga* nos retaban a seguir patrones musicales con diferentes tipos de canciones y *Jungle Beat* ofrecía un sencillo entorno plataformero.

PERIFÉRICOS

TAN IMPOSIBLES COMO INCREÍBLES (y II)

Al aumentar la potencia del hardware, los periféricos también evolucionaron...

La evolución de la industria del videojuego se vio reflejada en el lanzamiento de nuevos periféricos para los nuevos sistemas que iban surgiendo. Arrancamos a finales de los 80 para repasar un panorama invadido por gadgets para la flamante Game Boy. La popularidad de la máquina avivaron las mentes de algunas "third parties", como Konami, para generar apuestas simpáticas, como una minirrecreativa **(1)** que alojaba en su interior a la portátil de Nintendo. A esto, había que sumar otros ejemplos, como altavoces externos o artefactos como el Handy Boy o el BoosterBoy, que convertían a las GB en auténticos Transformers. Las maquinas de 16 bits también experimentaron el auge de los accesorios, encabezado por mandos de todo tipo, que casi nunca superaban la calidad y la precisión del original; además de propuestas tecnológicas más ambiciosas como el Activator **(3)** para MD o un curioso adaptador para SNES que permitía a los japoneses descargar juegos a determinadas horas vía satélite **(4)**, sin olvidar la interesante propuesta del módem **(7)** para la 16 bits de Sega, que ya ofrecía partidas multijugador online.

Más cerca del presente

Con la llegada de PlayStation y Saturn, comenzaron a aparecer mandos que replicaban los que utilizábamos en las recreativas, y para todo tipo de géneros, desde lucha hasta simuladores de trenes **(2)**, aviones e, incluso, excavadoras **(13)**. Por supuesto, no podían faltar las apuestas fallidas por instaurar formatos más económicos que el cartucho, como el 64DD **(6)**, o curiosidades excesivamente aparatosas, como el controlador de *Steel Battalion* **(17)**, que tan sólo servía para un par de juegos. Kinect, ya en Xbox 360, intentó introducir un nuevo control total sobre los juegos que generó periféricos extremos, como una barca hinchable **(15)**.

Y respecto a los periféricos musicales, ¿quién no recuerda los años locos de *Guitar Hero* y *Rock Band*? Los ecos de esa etapa an, al igual que las maracas de Dreamcast **(14)** o los bongos de GameCube **(5)**. ■



64DD

Sistema: Nintendo 64
Año: 1999 **Precio:** 30.000 ¥

6 **Primero fue la abreviatura** de Dynamic Drive y, luego, Disk Drive. Este sistema de expansión permitía utilizar discos magnéticos de 64 MB y, en sus catorce, meses de vida acogió sólo una decena de programas.



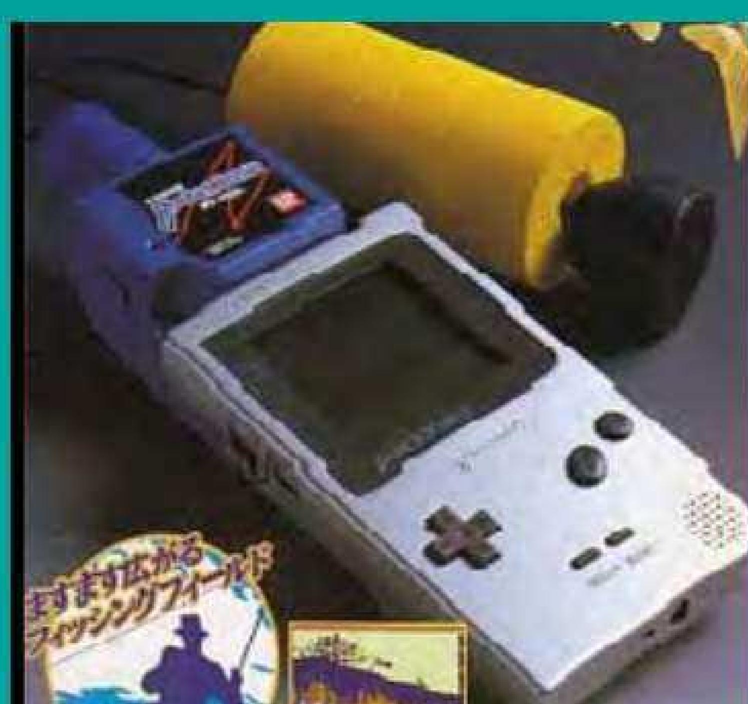
MEGA DRIVE MODEM

Sistema: Mega Drive **Año:** 1990 **Precio:** 12.800 ¥

7 **Con este elegante módem,** se podía acceder, en Japón, a Meganet, el primer servicio multijugador online de Sega. Los juegos —aparecieron veinticuatro, muchos en exclusiva— tardaban en descargarse entre cinco y ocho minutos.

POCKET SONAR

Sistema: Game Boy
Año: 1998 **Precio:** 14.800 ¥



8 **Este singular periférico** de Bandai permitía a los amantes de la pesca deportiva localizar peces hasta a veinte metros de profundidad. Llevaba incluido un minijuego de pesca.



MEGA CD KARAOKE

Sistema: Mega CD
Año: 1992
Precio: 19.800 ¥

9 **En Japón, todas las consolas** han tenido karaoke, y el Mega CD de Mega Drive no iba a ser menos. Incluía micro y sumaba otra fuente de alimentación al aparatoso triple combo.



POCKETSTATION

Sistema: PlayStation
Año: 1999
Precio: 3.000 ¥

10 **Esta coqueta** memory card con pantalla, altavoz, infrarrojos, reloj en tiempo real y memoria flash de 128 Kb pesaba sólo 30 gramos y almacenaba minijuegos.



JOGCON

Sistema: PlayStation
Año: 1998
Precio: 3.990 ¥

11 **Después del NeGcon,** Namco ideó otro mando exclusivo para PlayStation y su *R4: Ridge Racer Type 4*. La especie de volante o dial central contaba con "force feedback". Era compatible con *Ridge Racer V* de PS2.



FISHING CONTROLLER

Sistema: Dreamcast
Año: 1998
Precio: 60 €

12 **Seguimos de pesca,** pero, ahora, en Dreamcast, con un divertido periférico en forma de caña que vibraba y recogía sedal. Es compatible con seis juegos de pesca y con... ¡*Virtua Tennis*!

MANDO POWER SHOVEL

Sistema: PlayStation
Año: 2000
Precio: 6.000 ¥



13 **Si soñaste con manejar** una excavadora con tu PlayStation, Taito te lo ponía fácil en Japón con este mando heredado del *Power Shovel Simulator* de recreativa. Servía en PS2.



SAMBA DE AMIGO

Sistema: Dreamcast
Año: 2000
Precio: 19.990 ptas.

14 **Sonic Team inventó** este simpático videojuego musical y, tras el éxito en los recreativos, le tocó el turno a Dreamcast con estas maracas menos sofisticadas.

GAME BOAT

Sistema: Xbox 360
Año: 2010 **Precio:** 34,99 €



15 **Con barca y a lo loco.** Si querías sacar provecho a *Kinect Adventures* y al salón de tu casa, nada mejor que esta barca hinchable, réplica a escala real (150x150 cm.) de la que aparece en el juego.



STEEL BATTALION

Sistema: Xbox
Año: 2003
Precio: 32.000 ptas.

17 **Controlar un mecha** no debe de ser fácil. Por eso, este mando incluye dos joysticks, 40 controles y tres pedales. *Steel Battalion: Line of Contact*, la secuela, también hizo uso de él.

DREAMCAST MICROPHONE

Sistema: Dreamcast
Año: 1999
Precio: Regalo de suscripción



18 **Se conectaba al puerto** de las VMU y fue ideado para el juego *Seaman*, aunque también era compatible con *Alien Front Line* y *Planet Ring*.

16 **El ganador del periférico** más extraño del mes. Se usaba en clínicas y hospitales para sedar y tranquilizar a los niños antes de una intervención.

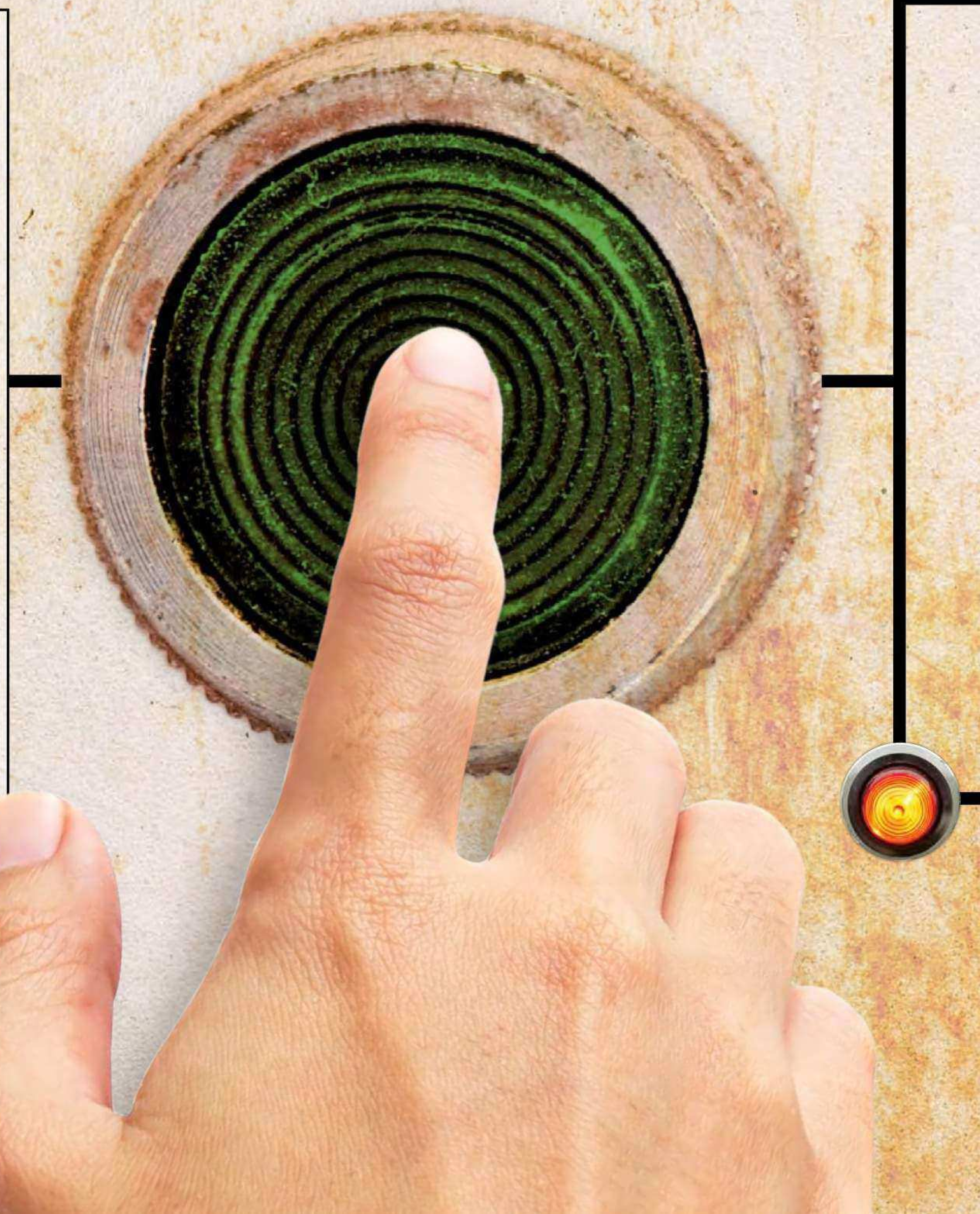


PEDISEDATE

Sistema: Game Boy
Año: 2009
Precio: N/D

POR FAVOR, PULSE EL BOTÓN REBOOT

Cientos de sagas y títulos de calidad duermen, por desgracia, el sueño de los justos. Ante la fiebre de "reinicios" que afecta a la industria desde hace años, hemos seleccionado 50 juegos que nos gustaría ver "reiniciados" para disfrutarlos bien como juegos digitales o nuevos AAA.





ACTRAISER

■Acción/Estrategia ■Enix
■Primera / última aparición: 1990 / 1994

Mitad juego de acción y plataformas 2D, mitad juego de estrategia a lo "god simulator", este juego se ganó el corazón de los usuarios de SNES por su refrescante mezcla de géneros y calidad visual. Su secuela lo echó por tierra centrándose solo en la acción.

¿Por qué debería volver? Su mezcla de géneros podría funcionar muy bien, esta vez en las 3D.



CHRONO TRIGGER

■RPG ■SquareSoft ■Primera / última aparición: 1995 / 2009

Con una nota media que supera el 9, es considerado uno de los mejores juegos de todos los tiempos y un RPG revolucionario, con múltiples finales, un robusto sistema de combate... No se prodigó en secuelas (y la única, *Chrono Cross*, no tiene conexión directa), pero si ha aparecido en múltiples consolas, DS la última.

¿Por qué debería volver? Para devolver el rol a su época dorada.

ALONE IN THE DARK



■Survival/Terror ■Infogrames/Atari
■Primera / última aparición: 1992 / 2015

El padre del Survival Horror debutó en PC, con unos primigenios gráficos poligonales pero capaces de inquietar al más pintado. Tuvo 4 secuelas, pero fueron degenerando el espíritu original hasta que en 2008 vimos la entrega más floja de todas...

¿Por qué debería volver? Volvió con *Illumination* en 2015, pero sin el brillo del pasado. Su visión del terror es única y debería recuperar el estilo original.



FINAL FIGHT

■Beat'em Up ■Capcom
■Primera / última aparición: 1989 / 2006

Capcom cosechó gran éxito en los salones recreativos con este inolvidable beat'em up de gigantescos píxels y adictiva jugabilidad. Tuvo 4 secuelas (juego de lucha 1 vs1 incluido) y la última, *FF Streetwise* para PS2, tiró por tierra los buenos recuerdos del pasado...

¿Por qué debería volver? La fórmula actualizada funciona, como ha demostrado *Dragon's Crown*...





DEEP FEAR

■Survival Horror ■Sega
■Primera / última aparición: 1998

Fue el último juego de Saturn lanzado en Europa, un Survival Horror de ambientación submarina (paseos con escafandra incluidos), que, por lo atípico de su atmósfera, enganchaba...

¿Por qué debería volver? Enemigos que no son zombies. Eso es de nota...



ALIEN SOLDIER

■Acción ■Treasure ■Primera / última aparición: 1995

Otra genialidad de Treasure, los creadores de *Gunstar Heroes*. Fue un soberbio juego de acción 2D de Mega Drive que, a pesar de su calidad, no arrasó y eso que le sobraban argumentos...

¿Por qué debería volver? Su enfoque de la acción sigue vigente hoy en día.



STAR WARS DARK FORCES / JEDI KNIGHT

■Shooter ■LucasArts ■Primera / última aparición: 1995 / 1998

Hoy resulta "cutrón", pero este shooter inspirado en Star Wars y su secuela (con combates con sable láser en tercera persona) nos hicieron soñar en su día.

¿Por qué debería volver? ¿Otro FPS con poderes Jedi? Lo firmamos ya.



BISHI BASHI

■Party Game ■Konami ■Primera / última aparición: 1998 / 2000

Uno de los exponentes clave de la locura japonesa en los videojuegos, una colección de alocadas pruebas para hasta 3 jugadores que sigue divirtiendo.

¿Por qué debería volver? Los Party Games escasean hoy en día y las locuras niponas ya ni os contamos...





CASTLEVANIA

■Aventura/Acción ■Konami
■Primera / última aparición: 1986 / 2014

Aunque Konami ha enterrado sus grandes sagas, el lanzamiento de la serie de Netflix demuestra que la franquicia Castlevania sigue manteniendo todo su atractivo. Sería un buen momento para recuperar a los Belmont, aunque sea a manos de terceros.

¿Por qué debería volver? Porque si "sucedáneos" como *Bloodstained* triunfan, el original debe volver.





MEDIEVIL

■Aventura ■SCEE Cambridge
■Primera / última aparición: 1998 / 2005

Sir Daniel Fortesque se levantó de entre los muertos para demostrarnos que con unos cuantos polígonos se podían vivir grandes aventuras. Tuvo secuela, e incluso se recicló el juego original para PSP... pero aún así, Sir Daniel sigue durmiendo.

¿Por qué debería volver? El éxito del remake de *Crash Bandicoot* demuestra que la gente quiere revivir los clásicos de PSone.

ONIMUSHA

■Aventura/Acción ■Capcom
■Primera / última aparición: 2001 / 2006

Más allá de *Resident Evil*, Capcom también fue cuna de otras grandes sagas de aventuras, como este *Onimusha*, ambientado en el Japón feudal (en incluso en la actualidad en su tercera entrega). Combates, puzles, mejora de habilidades... pero con sabor nipón.

¿Por qué debería volver? La fórmula era estupenda, y la tecnología actual haría maravillas con ella.





GHOST'N GOBLINS

■Acción ■Capcom
■Primera / última aparición: 1985 / 2006

Ver a Sir Arthur recorrer un cementerio en calzoncillos es algo que no se olvida fácilmente, como superar su difícil epopeya de acción y plataformas. Un juego que se adaptó de forma soberbia a PSP y los nuevos tiempos en 2006, pero inactivo desde entonces.

¿Por qué debería volver? Dificultad, capacidad para picar, diversión... todo en uno. Y hay pocos de esos.



E-SWAT

■Acción ■Sega ■Primera / última aparición: 1989 / 1990

Sega nos convirtió en polis que, ante las misiones más duras, se embutían en un exoesqueleto, tanto en la coin-op original como en consola. Unas pequeñas joyas que siguen divirtiendo.

¿Por qué debería volver? Imaginad un sandbox con este planteamiento...



GUARDIAN HEROES

■Action RPG ■Treasure ■Primera / última aparición: 1996 / 2005

Los beat'em up con toques roleros alcanzaron una de sus máximas cotas de calidad con este juego para Saturn, con look anime y gran multijugador, que sólo se ha adaptado a GBA y 360.

¿Por qué debería volver? Es un mito sin secuela de un género no explotado.



ETERNAL DARKNESS

■Aventura/Terror ■Silicon Knights
■Primera / última aparición: 2002

Una historia de terror que se expande a lo largo de varias generaciones y que integra puzles, acción y exploración con hechos reales de la historia.

¿Por qué debería volver? La combinación de terror y locura era demoledora.

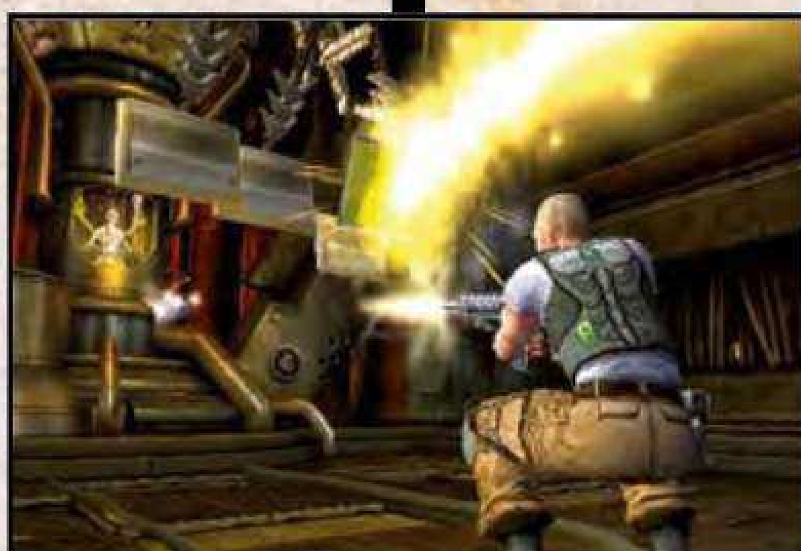


HAUNTING GROUND

■Aventura ■Capcom ■Primera / última aparición: 2005

Otra rareza, para bien, del catálogo de Capcom. Imagina que sufres un accidente en el que mueren tus padres y despiertas en un castillo retorcidillo y que tu única ayuda es un perrete...

¿Por qué debería volver? Es un tesoro, distinto, que pasó inadvertido.



PSI OPS

■ Acción ■ Midway
■ Primera / última aparición: 2004

Un soldado con poderes mentales, como telequinésis, es el eje de esta aventura de acción en la que tenemos que parar a un grupo terrorista usando tanto las armas como nuestros dones.

¿Por qué debería volver? La dupla armas/poderes da mucho "juego"...



OMIKRON

■ Aventura ■ Quantic Dream
■ Primera / última aparición: 1999

Mucho antes de *Heavy Rain* o *Beyond*, David Cage parió una especie de aventura sandbox futurista que incluso contó con la participación de David Bowie. Una experiencia única.

¿Por qué debería volver? Queremos volver a su cuidado y rico universo.



LEGEND OF DRAGOON

■ Rol ■ SCEI
■ Primera / última aparición: 2001

A la sombra de Final Fantasy llegaron numerosos J-RPG. Este, especialmente, caló muy hondo en nuestro país, pero nunca tuvo continuación...

¿Por qué debería volver? Echamos de menos los grandes J-RPG.



SOCCER BRAWL

■ Fútbol/Arcade ■ SNK ■ Primera / última aparición: 1992 / 1995

Que sí, que FIFA es el culmen del realismo en el fútbol. ¿Pero y si quieres disparar lásers, segar tobillos y realizar supertiros? Ahí el rey es esta joyaza de SNK que aún divierte a lo grande.

¿Por qué debería volver? Porque se lo merece más que *Windjammers*.

F-ZERO

■ Conducción ■ Nintendo
■ Primera / última aparición: 1990 / 2004

Trece años sin un *F-Zero* son demasiados. La franquicia futurista demostró en N64, GC y los salones recreativos la efectividad de fusionar polígonos con velocidades absurdas. Su incorporación al catálogo de SNES Mini podría ser el aperitivo de un retorno glorioso.

¿Por qué debería volver? El catálogo de Switch pide a gritos el retorno de Captain Falcon y sus colegas.



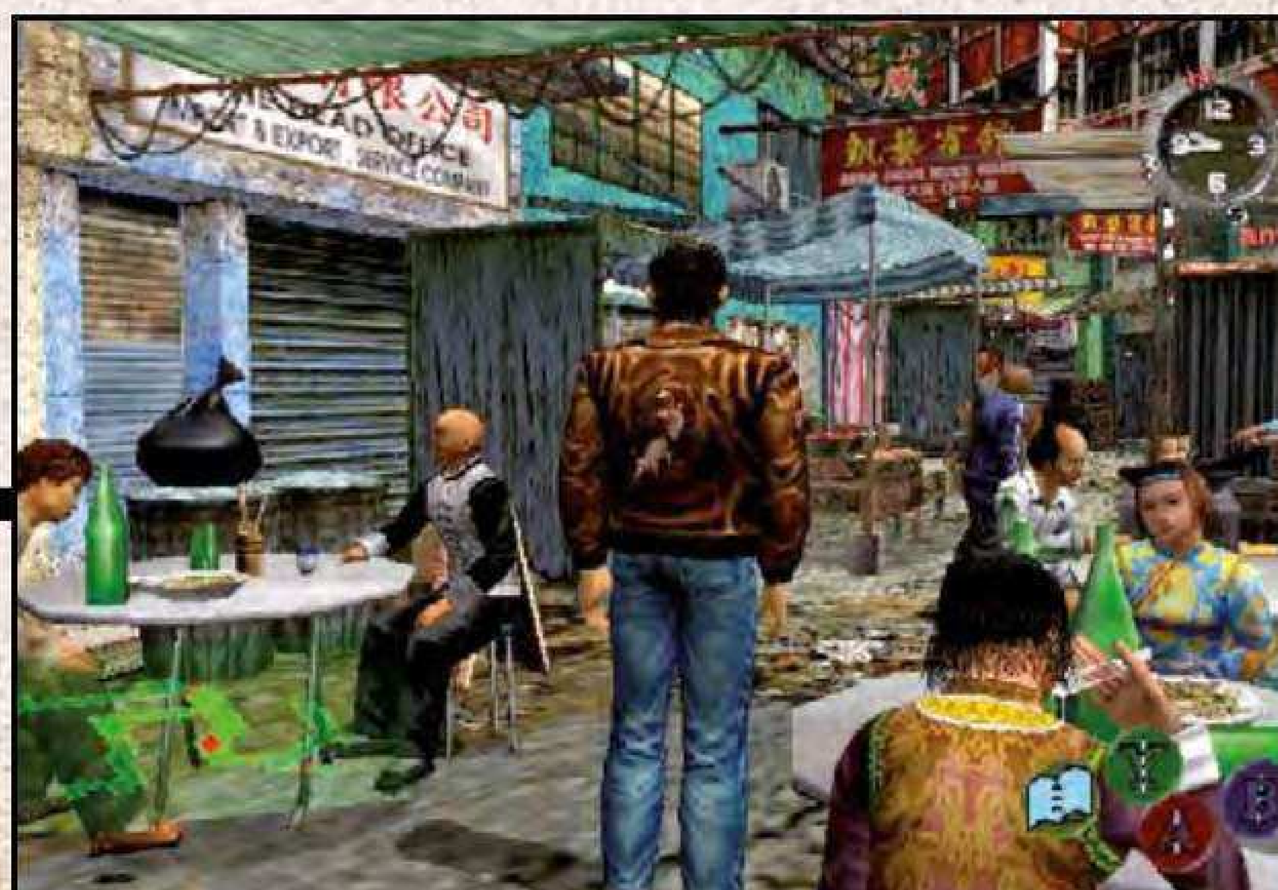
RIVAL SCHOOLS

■ Lucha ■ Capcom ■ Primera / última aparición: 1997 / 2001

Los tópicos de un instituto nipón, desde el as del béisbol a la estrella del club de voley, se dieron cita en un juego de lucha por parejas, con especiales conjuntos y otras gozadas.

¿Por qué debería volver? Por sus ideas locas, como un sim. social...





SHENMUE

■ Aventura ■ Sega
■ Primera / última aparición: 1999 / 2003

Ya lo dábamos por imposible, pero Yu Suzuki dio el campanazo en el E3 2015 al anunciar por fín la 3ª entrega de su monumental aventura. La jugada sería perfecta si antes recuperasen los dos primeros, con gráficos y controles actualizados. Ojo, que podría pasar.

¿Por qué debería volver? Un remake de los primeros *Shenmue* sería el prólogo perfecto para el 3º.

LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER

■ Aventuras ■ Silicon Knights/Eidos
■ Primera / última aparición:1996 / 2004

Los vampiros también tuvieron su saga de referencia en consola, con dos arcos y protagonistas distintos con sus propias aventuras; Kain, un despiadado vampiro con aspiraciones de ser un dios y el atormentado Raziel.

¿Por qué debería volver? Porque el universo y los protas merecen la pena.



SNATCHER - POLICENAUTS

■ Aventura ■ Konami ■ Primera / última aparición: 1988 / 1996

Con Kojima fuera de Konami (y en pie de guerra), un remake de sus dos míticas aventuras se nos antoja como algo casi imposible. Pero seguimos soñando con disfrutar algún día de un port "puro y duro", con textos en inglés, para sistemas actuales.

¿Por qué deberían volver? Porque, o no llegaron o fueron muy minoritarios.







NINJA GAIDEN

Acción · Tecmo
Primera / última aparición: 1988 / 2014

Tras protagonizar uno de los reboots más ejemplares de la última década, la saga de Tecmo parece haber caído en desgracia. Su apabullante dificultad haría las delicias de los fans de los *Dark Souls*, aunque Tecmo ya no cuente con el talento del gran Itagaki.

¿Por qué debería volver? Haría sudar sangre a los que piensan que los *Dark Souls* son difíciles.

RAMPAGE

Acción · Midway
Primera / última aparición: 1986 / 2006

Coge a King Kong, y un hombre lobo y un lagarto mutantes y suéltalos en una ciudad para que arrasen todo... y diversión garantizada (al menos en los 80). Su cooperativo para 3 fue una de sus grandes bazas. Volvió en PS2 con nuevos bichos, retos y opciones.

¿Por qué debería volver? The Rock protagonizará una peli basada en este clásico. Blanco y en botella.







TUROK

Shooter · Acclaim/Atari
Primera / última aparición: 1997 / 2008

Comenzó siendo un shooter para Nintendo 64 y PC protagonizado por un indio cazador de dinosaurios convertido en protector de la Tierra... y acabó siendo un shooter genérico sin demasiada alma, que relegaba todo el atractivo a los dinos, pero fracasando a lo grande.

¿Por qué debería volver? Mezclar tiros, dinosaurios y poderes místicos puede dejar grandes cosas.



SILENT HILL

Aventura de terror · Konami
Primera / última aparición: 1999 / 2012

Fue el primer juego de terror puro y duro, de esos que inquietan y quitan el sueño, en consola. Kojima y Guillermo del Toro estaban a punto de devolver a la saga su extinta gloria... hasta que todo estalló por los aires.

¿Por qué debería volver? La cancelación de *Silent Hills* supuso un jarro de agua fría, pero Konami haría mal en desperdiciar semejante legado.



THEME HOSPITAL

Gestión · Bullfrog · Primera / última aparición: 1997 / 1998

Parques de atracciones, zoos... en los 90 vimos juegos de gestión y simulación de todo tipo, pero este, en el que teníamos que hacer funcionar un hospital con humor, nos robó el corazón.

¿Por qué debería volver? Ya no se ven títulos de este tipo, ni tan locos.



ALEX KIDD

Plataformas · Sega · Primera / última aparición: 1986 / 1990

Otro de los primitivos astros de las plataformas fue este cabezón con grandes puños, que jugaba al piedra-papel-tijera (en japonés) y en títulos temáticos, como el mundo de los ninjas.

¿Por qué debería volver? Eran plataformas tan básicos como divertidos.



EARTHBOUND - MOTHER

Rol · Brownie Brown · Primera / última aparición: 1989 / 2006

RPGs nipones hay muchos, pero ninguno que ponga a un grupo de niños como héroes que evitan una invasión alienígena.

¿Por qué debería volver? *Earthbound* llegará a SNES Mini ¡pero queremos ver al menos ver el 3 en "cristiano"!



DINO CRISIS

Aventura · Capcom · Primera / última aparición: 1999 / 2003

Con un estilo de juego que recordaba a *Resident Evil* y *Onimusha*, aquí Capcom introdujo dinosaurios como principales enemigos, e incluso nos llevó al futuro, en grandes aventuras.

¿Por qué debería volver? Porque ya apenas hay aventuras de este tipo...



GRANDIA

■Rol ■Game Arts ■Primera / última aparición: 1999 / 2006

Mientras que muchos J-RPG aún estaban con gráficos 2D o pre-renderizados, *Grandia* ya ofrecía entornos 3D, 2 estilos de combate, un gran sistema de desarrollo de personajes...

¿Por qué debería volver? Para remozar el género como lo hizo en 1999.



GOD HAND

■Acción ■Capcom ■Primera / última aparición: 2006 / 2011

Elevado a la categoría de juego de culto, el brawler de la extinta Clover Studio gana adeptos año tras año gracias a su chiflada trama y una mecánica tan correosa como apasionante.

¿Por qué debería volver? Con una buena cámara ya sería perfecto.



JET SET RADIO

■Aventura/Acción ■Sega ■Primera / última aparición: 2000 / 2002

Patinaje, graffitis y Cel Shading, sin olvidar una magistral BSO, se dieron la mano en uno de los juegos más únicos de Dreamcast, que ha llegado hasta a Vita, pero sin novedades.

¿Por qué debería volver? Soñamos con ver sus bondades "actualizadas".



DEMON'S CREST

■Acción ■Capcom ■Primera / última aparición: 1990 / 1994

Red Arremer era una de las gárgolas rojas que nos atacaba en *Ghost'n Goblins*, y gozó de varios juegos en GB, NES y SNES, todos ellos metroidvanias bastante sólidos y dignos.

¿Por qué debería volver? Red Arremer lo merece con creces.

GOLDEN AXE

■Beat'em Up ■Sega ■Primera / última aparición: 1989 / 2008

En un mundo de beat'em up en los que utilizábamos nuestros puños y armas del entorno, comenzar con espadas o un hacha era un atractivo innegable, y más si nos montábamos en pequeños dinos, pateábamos esqueletos y utilizábamos hechizos mágicos...

¿Por qué debería volver? El juego de PS3 fue tan malo que merece un "reboot" para salvar su honra.



POWER STONE

■Lucha ■Capcom ■Primera / última aparición: 1999 / 2006

Obtener 3 gemas que desataban nuestro poder era el objetivo de esta genial saga de juegos de lucha para hasta 4 jugadores en entornos abiertos con todo tipo de armas e ítems.

¿Por qué debería volver? Combates 3D con modo online para 4... ¡Yum!





PARASITE EVE

■Action RPG ■Squaresoft ■Primera / última aparición: 1998 / 2010

Aya Brea sigue siendo una de nuestras heroínas favoritas por su carisma y por haber protagonizado una de las sagas que mejor fusionaron el horror con la acción. El universo creado por el novelista Hideaki Sena merece una revisión en toda regla.

¿Por qué debería reiniciarse? Si en PSone nos puso los pelos de punta, imaginad cómo sería en PS4.

PANZER DRAGOON

■Shooter / RPG ■Sega ■Primera / última aparición: 1995 / 2002

El descalabro de *Crimson Dragon*, su "sucesor espiritual", no logró empañar el recuerdo de la IP más memorable que nos brindó Saturn. Queremos volver a surcar los cielos sobre un dragón, y que Yukio Futatsugi esté al frente del proyecto.

¿Por qué debería volver? La VR podría dar alas a una saga mítica.



DIE HARD TRILOGY

■Acción ■Probe ■Primera / última aparición: 1996 / 2000

Coge 3 juegos distintos, acción en tercera persona, arcade de pistola y conducción, asigna a cada uno de ellos una película de la saga Jungla de Cristal, y voilá, diversión inmediata. La secuela, eso sí, fue más floja.

¿Por qué debería volver? Imaginad el juego puesto al día, con nuevas mecánicas y mejor apartado técnico.





STREETS OF RAGE

■ Beat'em Up ■ Sega
■ **Primera / última aparición:** 1991 / 2013

Uno de los cénits de los beat'em ups domésticos, rubricado por Sega, nos llevó a todo tipo de barrios virtuales quitando a puñetazo limpio toda la escoria de las calles. Esquema manido, sí, pero que con cada entrega ganó en profundidad, variedad de personajes...

¿Por qué debería volver? La revisión para 3DS de la primera entrega nos recordó lo grande que era...

THE GETAWAY

■ Aventura ■ SCEE
■ **Primera / última aparición:** 2002 / 2006

Londres fue el escenario elegido para dar vida a este "*GTA*" europeo. El afan por recrear la cultura local y el entorno (pubes, calles y parques...) fueron los principales logros del juego, aunque en cuanto a mecánicas y profundidad era más simple que el juego de R*.

¿Por qué debería volver? Nos relamemos pensando en la calidad gráfica un Londres recreado en PS4...





STORY OF THOR

■ Rol ■ Ancient/Sega
■ **Primera / última aparición:** 1994 / 1996

También conocido como *Beyond Oasis* este J-RPG de acción destacó por su línea artística (en especial en Saturn, con sus increíbles animaciones hechas a mano), y por ofrecer un estilo similar a los *Zelda* de Nintendo, pero en las consolas de Sega.

¿Por qué debería volver? En su día pasó con más pena que gloria, y atesora calidad pareja a *Zelda*...



ROAD RASH

■ Velocidad ■ Electronic Arts
■ **Primera / última aparición:** 1989 / 2000

Conducir una moto a gran velocidad, en una carrera, mientras repartimos "piñas" con cadenas y palos fue uno de los grandes alicientes de este atípico arcade. Un título que ganó en profundidad al llegar a PlayStation (había hasta sidecars), pero que no terminó de conquistar al nuevo público poligonal...

¿Por qué debería volver? Risas, barbarie y velocidad, todo en uno.





JADE EMPIRE

■ Action RPG ■ Bioware ■ **Primera / última aparición:** 2005

Antes de llevarnos al espacio con Mass Effect, Bioware ya nos hizo rozar el cielo con este monumental RPG de artes marciales. Una absoluta delicia que pide una secuela a gritos.

¿Por qué debería volver? Un lore tan bueno no puede limitarse a un juego.



SYPHON FILTER

■ Acción ■ Sony ■ **Primera / última aparición:** 1999 / 2010

El agente Logan se embarcó en una lucha contra un grupo terrorista que amenazaba con soltar un gas letal. Una lucha que ofrecía acción a raudales, hasta en PSP, con gran control.

¿Por qué debería volver? Solo por el divertido uso del táser merece volver.



TOMBI

■ Acción ■ Whoope Camp ■ **Primera / última aparición:** 1997 / 2000

El diseñador de *Ghost'n Goblins* sorprendió con una aventura disparatada, repleta de secretos y humor en la que debíamos ayudar a todo tipo de personajes para conseguir ítems, poderes...

¿Por qué debería volver? Ya no hay aventuras con este grado de simpatía.



TIMESPLITTERS

■ Shooter ■ Eidos ■ **Primera / última aparición:** 2000 / 2005

Viaja en el tiempo para evitar que los malignos Timesplitters acaben con la humanidad modificando el pasado. Todo a tiro limpio, con minijuegos superlocos, multijugador local...

¿Por qué debería volver? Hacen falta más shooters locos como este...

STAFF

REDACCIÓN
Redactor Jefe **Alberto Lloret**

Redacción Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, Marcos García

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**
Maquetación **Sara Fargas**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta 28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES 902 540 777 suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676 Printed in Spain.

Depósito Legal M-51281-2007

Revista miembro de ARI



RETRO HOBBY

132 páginas de puro amor por el videojuego clásico, con reportajes y contenidos tan interesantes como éstos...


NINTENDO

GAME & WATCH

LOS PILARES DEL IMPERIO NINTENDO

NINTENDO

Repasamos algunos de los mayores éxitos de la compañía, desde Game & Watch a Game Boy...


SEGA

SEGA MAGIA AL SERVICIO DEL VIDEOJUEGO

LEYENDAS DE LA INDUSTRIA

SEGA

Buceamos en la historia de Service Games, desde sus orígenes hasta su última consola


OTRAS CONSOLAS

El sueño de tener en casa juegos con la misma calidad que una máquina recreativa se hizo realidad en 1990, cuando SNK lanzó su sistema Neo Geo. Una máquina superior a todas las demás, pero que sucumbió ante la llegada de las 3D...

NEO·GEO

LA CONSOLA MÁS DESEADA DE LA DÉCADA DE LOS 90

OTRAS CONSOLAS

Neo Geo, Turbo Express... Os contamos la génesis, vida y milagros de otros mitos retro


ANIVERSARIOS

ETERNO MARIO

Más de tres décadas del lanzamiento más influyente de la historia de los videojuegos

LOS ARTÍFICES

Super Mario Bros. fue solo el principio: muchos de sus sucesores se cuentan entre los mejores juegos de la historia

ANIVERSARIOS

Rememoramos los más de 30 años de vida de Mario, y de otras leyendas como Double Dragon


RECREATIVAS

MÁQUINAS RECREATIVAS CON ALMA DE CONSOLA

Si te paseaste por los salones de los años 80 y 90, es probable que no supieras que en el interior de muchas máquinas latía una consola...

CONSOLAS HECHAS PLACA RECREATIVA

SEGA SHOOTING ZONE

SEGA SYSTEM E

SEGA MEGA-TECH

SEGA MEGA PLAY

SEGA SYSTEM C-2

NINTENDO SUPER SYSTEM

NINTENDO PLAYCHOICE 10

NEO-GEO

NINTENDO VS

KONAMI COBRA

RECREATIVAS

Desde los mejores arcades de conducción hasta los muebles que escondían una consola


CURIOSIDADES

RALPH BAER

EL PADRE DE LOS VIDEOJUEGOS

El 6 de diciembre de 2014 se apagó la voz de Ralph Baer, el "padre de los videojuegos". Una figura para muchos desconocida, pero que influyó como pocas en la historia del ocio interactivo.

ANTECEDENTES

CURIOSIDADES

La historia del padre de los videojuegos, los periféricos más locos de la historia... ¡y más!